132 OLDAL > 4 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GURU Gamer

01 TELJES JÁTÉK FREESPACE 2



[bemutatók]

NO ONE LIVES FOREVER 2
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Lord of The Rings: Fellowship of the Ring > Project Nomads

[ismertetők]

MAFIA
ICEWIND DALE II

Medieval: Total War > Emperor: Rise of the Middle Kingdom

[hardver]

HOGYAN MŰKÖDIK AZ INTERNET?
DVD: SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN

Philips speakers > Lian Li számítógépház

A GURU GAMER jelen számához 4 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

GURU TÖRTÉNELEM
UNREAL TOURNAMENT 2003 DEMÓ A CD-N!

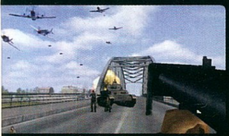
> 1645 Ft

9771588929007 02001

A GURU TEAM
TAGJAINAK ÚJ LAPJA
LILY, BRAZIL, SHOEBARON, STŐKI
SASA, MOCSY, CHRIS, LAZA, HANCU


COOLINK
THE Cooling Engine
a garancia minőség
• 28 lapkás alumínium hűtőborda
• különlegesen kiképzett, "nyereg" profilú borda
• tükörsimára polírozott alapzat
• rendkívül gyors, egyszerű rögzítés
• 80*80*25mm-es ventilátor
• megfelel a CE, UL, TÜV és CSA szabványoknak
• 5 év garancia
Beépített hőérzékelő és automatikus fordulatszám-szabályzó.
COOL Tank1 Power (COOLT1P):
•30°C: 3000 fordulat/perc
1,27m³ levegőátvitel
31dB(a) zajszint
•45°C: 4600 fordulat/perc
1,88m³ levegőátvitel
46dB(a) zajszint
COOL Tank1 Breeze (COOLT1B):
•30°C: 1500 fordulat/perc
0,64m³ levegőátvitel
21dB(a) zajszint
•45°C: 3000 fordulat/perc
1,27m³ levegőátvitel
31dB(a) zajszint
COOL TANK
(Socket478)
5 év garancia
minden COOLINK hűtőventilátorra
COOL H2T
Socket370/642
COOL H1T
Socket370/462
COOL H1TB
Socket370/462
COOL U1B2
Socket370/462
COOL U2B
Socket370/462
COOL U2L
Socket370/462
www.coolink.hu
Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva! © 2002. Kelly-Tech
A termékek specifikációi minden előzetes értesítés nélkül változhatnak.
COOLINK
THE Cooling Engine







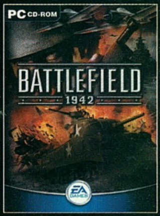




Állj készen!

Készülj! Szállj be teis egy akár 64 játékos által életre keltett háborúba,
vagy álld a sarat a mesterséges intelligencia által generált izgalmas helyzetekben.
Válassz a 20 halálos fegyver közül és a 35 járműből.
Szükséged lesz rátermettségedre a 16 kulcsfontosságú csata során!

— csatlakozz te is: —
www.uk.ea.com



gamespy Best of E3 2002 Action

©2002 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 1942 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ Brand. GameSpy and the GameSpy logo are trademarks of GameSpy Industries.

TARTALOM



INTRO

Guru Gamer! Ezt a nevet bizony még ízlelgetni kell, el kell telnie néhány hónapnak, mire megszokjuk. Nem volt könnyű meghozni ezt a döntést, de sajnos nem tehettünk mást. Az elmúlt másfél évben a Vogel Publishing Kft. külföldi tulajdonosa olyan stratégiai és személyi változtatásokat vezetett be, melyek éles ellentétben álltak a szerkesztőség elképzeléseivel. Egységesíteni akarták a különböző országokban megjelenő kiadványaik szerkezetét, stílusát és tartalmát, így a jövőre nézve egyáltalán nem tűnt rózsásnak a helyzet. Nem szándékoztunk olyan Guru készítésében részt venni, amelyhez a CD-t Csehországban gyártják le, a bemutatókat Romániában, a végigjátszásokat meg Törökországban írják. Féltünk attól, hogy az így feleslegessé vált pozíciók miatt tapasztalt szerkesztőktől és cikkíróktól kell megválnunk. Ezért döntöttünk úgy, hogy új néven, de a régi gárdával (és szakértelemmel) elindítjuk a Guru Gamert. A tíz év alatt összegyűjtött tapasztalatunkat felhasználva olyan újságot fogunk készíteni, mely figyelembe veszi a magyar piac sajátosságait, a magyar olvasók igényeit elégíti ki, és az eddigieknél is magasabb színvonalon tájékoztat a PC-s játékpiac aktualitásairól. Szemfülesebb olvasóink már tudnak a honlapunk (**Guru Gamer Online-GGO-www.gurugamer.hu**) elindulásáról. Folyamatosan töltjük fel tartalommal, de várjuk az általatok beküldött anyagokat is. Külön a figyelmetekbe ajánljuk a Fórumot, ahol a szerkesztőktől választ kaphattok az újsággal kapcsolatos kérdéseitekre. Köszönjük az eddigi bizalmat, és reméljük, hogy az elkövetkezendő 10 évben is velünk maradtok.

Ne felejtsétek: **A Guru veletek van!**

Guru Team



A HÓNAP JÁTÉKA



MAFIA

„Kinek a fia a maffia?" - olvashatjuk úton-útfélen az elcsépelt grafitit. Hát, most végre megtudtuk a választ a költői kérdésre: a cseh Illusion Softworksé, akiknek három éve készülő interaktív gengszterfilm-játéka elvitte az e havi „Hónap legjobbja" címet. Az első pillantásra a GTA3-ra hajazó program sok mindenben lepipálja felülmúlhatatlannak tartott vetélytársát, és sztorivezetésben, grafikában új mércét állít az eljövendő játékok elé. Nem könnyed darab sem hangulatában, sem a nehézségi fokot illetően, de ha a Keresztapa, vagy bármelyik klasszikus maffiafilm tetszett, imádni fogod ezt is!

Szerkesztőség vezető: Farkas István
Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (gurugamer@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (peter@cserhati.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gurugamer@ipma.hu
A GURU GAMER honlapja: www.gurugamer.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GURU GAMER e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@beer.com **nyúl** nyúl@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
bepe bepe@rpg.hu **neuro** neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabó dani** freeboy@buli.net
ppéter ppeter@cdgrab.hu **vanda** vanda@freemail.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
kozi kozi@ipma.hu **tatcom** tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu **laa-yosh** ly@3dluvr.com

A GURU VELED VAN!

CD TARTALOM

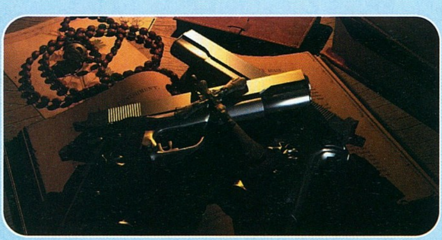
Üdvözlök mindenkit a GURU Gamer első számának CD-mellékletén! Mint bizonyára észrevettétek, amint kinyitottátok magazinunkat, csak úgy potyogtak ki belőle a színes korongok a lábatok elé. Ha minden igaz, négy darabot kellett találnotok, melyek közül három most nem olyan lényeges számunkra – csupán valami Freespace 2 című ismeretlen alkotás. Viszont negyedik mellékletünkön olyan nagyszerű témákkal találkozhattok, amelyekért érdemes lesz bekapcsolni számítógépeteket!

A kedves olvasóinkat HTML formátumban köszöntő, szóban forgó mellékletünket hagyományos Internet Explorer segítségével tekinthetitek meg. Tartalmunkat úgy alakítottuk ki, hogy minden korosztályt és igényt kielégítsünk. Lemezünkön a szokásos témákkal találkozhattok, úgymint játékdemókkal, animációkkal, javításokkal és csalásokkal. Ezen kívül külön szeretném kiemelni állandó rovatainkat is, melyekben olyan játékokról, témákról írunk, melyek közt nehezen lehetne olyant találni, amelyik valakit ne érdekelne.

Foglalkozunk autó- és repülőgép-szimulátorokkal, jó pár szerepjátékkal (Bioware sorozatok, Morrowind) és persze lövöldözős játékokkal (Quake, Unreal Tournament). De ez csupán pár név azok közül, amelyekkel várunk Titeket, úgyhogy dobjátok hamar sutba egyéb foglalatosságotokat, és találkozzunk a CD mellékleten!

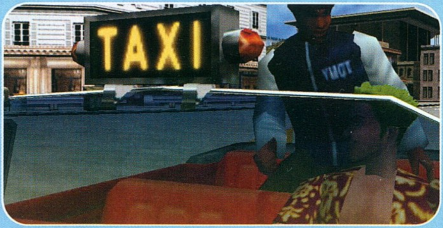
HITMAN 2

A játék első részéből ismert 47-es kódnévvel ellátott végrehajtó ügynök visszatér, hogy irgalmat nem ismerve ismét lecsapjon áldozataira. Mint pár évvel ezelőtt, most is bérgyilkos irányítását bízza ránk az Eidos Interactive nagysikerű játékának folytatásában. Ezernyi megoldás közül nekünk kell kiválasztani azt az egyet, amelyiknek végső célja természetesen nem más, mint a célszemély likvidálása. Nagyszerű grafika és remek hangulat jellemzi a programot, közelgő megjelenésekor feltehetően hatalmas sikereket fog elkönyvelni magának.

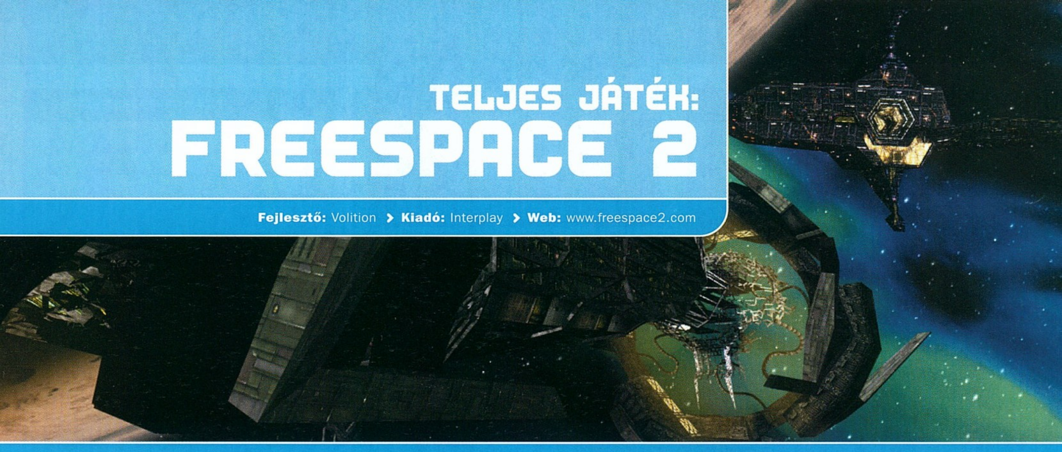


CRAZY TAXI

A konzoljátékok átiratai egyre gyakrabban lopóznak be a PC-s szoftverek közé. Szerencsére csupa nagyszerű játékot kapunk így kézhez, nemrég a Virtua Tennist, most pedig a Crazy Taxit. A programban egy Taxi irányítása lesz a feladatunk, és a legkülönfélébb helyzetek megoldása vár ránk. Természetesen legtöbbször utasokat kell ide-oda szállítgatnunk, de sofőrként ránk nem vonatkozik a taxis etikai kódex, nem szükséges ismernünk a Kresz szabályait, és csupán egyetlen célnak kell lebegnie szemünk előtt: hogy időben odaérjünk a célhoz.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK Actor Techdemo › Unreal Tournament 2003 › NHL® 2003 › Live for Speed **PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN** DivX 5.02 Pro › RadTool v1.5k › VobSub v2.18 › Norton Antivirus frissítés (2002/09/11) › CDRWin 3.9a › CloneCD 4.0.1.10 › FAR Manager 1.70b4 › Windows Commander 5.10 › Gyula's Windows Navigator 1.28 › FlashGet 1.3 › GetRight 4.5d › ICQ 2002a build #3728 › Internet Download Manager 3.07 › mIRC 6.03 › Capture Express 1.1a › HyperSnap-DX 5.00 beta2 › SnagIt 6.1.1 › ACDSee 4.0.2 › IrfanView 3.75 › CDex 1.40 › Winamp3 › Cacheman 5.11 › PowerStrik 3.26 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinAce 2.20 › WinRar 3.00 (Magyar) › WinZip 8.1 › DirectX 8.1b › NVidia Detonator Driver (40.41) **CSALÁSOK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ** Batman Vengeance › Big Scale Racing › Celtic Kings › Dino Crisis 2 › Icewind Dale II › Mafia › Prince of Qin › The Thing › +CheatLand! (1850 játék csalásai egyetlen programban) **JAVÍTÁSOK** Grand Prix 4 v4.0 › Kiss Psycho Circus GeForce fix › No One Lives Forever 004 › Rally Championship 2000 v5.30 › The Thing v1.1 › Warcraft III v1.02 **HÁTTÉRKÉPEK** Neverwinter Nights (4db) › Unreal Tournament 2003 (2db) › Warcraft III (4db) **ANIMÁCIÓK** C&C Generals › SWAT 4 ■ CHRIS



TELJES JÁTÉK: FREESPACE 2

Fejlesztő: Volition > **Kiadó:** Interplay > **Web:** www.freespace2.com

32 évvel járunk a Nagy Háború befejezése után. A shivan zászlóshajó - az egyesített földi-vasudani flottának köszönhetően - megsemmisült, de a robbanás következtében a Földre vezető térkapu bezáródott. Az egykoron erős szövetséget belső ellentétek gyengítik, lázadók egy csoportja néhány naprendszerrel ki is vált a Szövetségből. A bajt még tetézi az a néhány renegát shivan kötelék, mely több évtizeden keresztül sikeresen elkerülte az őrjáratokat.

A Guru Gamer első teljes játéka igazi csemege, az X-Wing sorozat után az egyik legnépszerűbb űrszimulátor. 1999-ben több online oldalon megkapta az év űrszimulátora címet, óriási rajongótábort épített ki magának. A játék három CD-n terpeszkedik el, a teljes telepítéshez összesen 1,2 Gbyte szükséges. Persze nem kötelező a maximumot felrakni, de a folyamatos játék érdekében ajánlatos. Az első részhez képest újítás az 1024*768-as felbontás megjelenítése is, bár ennek a használatát a telepítéskor előre kell jeleznünk. A játékmenet és az irányítás szerencsére nem sokat változott, még a legfontosabb billentyűparancsok is megmaradtak. A játékban lehetőségünk nyílik választani egér-, billentyűzet- és botkormány-irányítás között, de tapasztalatból tudom, hogy igazából csak megfelelő minőségű botkormánnyal van esélyünk a több, mint 30 küldetés végigvitelére. A legtöbb újítást a grafikában fedezhetjük fel, a játék még mai szemmel nézve is elképesztően jól néz ki. Különösen látványosak a robbanások, talán még az etalonnak számító X-Wing Alliance sem nézett így ki. Mai szemmel nézve a gépigény nem túl jelentős, már egy Pentium 200-ason elindul feltéve, ha rendelkezünk 32 MB RAM-mal és egy alapszintű gyorsító kártyával. Ettől az alapkonfigurációtól azonban ne várjunk csodát, a maximális részletességhez és az elfogadható sebességhez szükségünk lesz egy PIII-500-as processzorra, 64 MB RAM-ra és egy 8 MB-os 3D gyorsítóra. Szerencsére manapság ez a konfiguráció már majdnem mindenki számára elérhető, így a Freespace 2 teljes pompájában élvezhető lesz.

A játék egyik legfontosabb újdonsága a hatalmas, több kilométer hosszú csatahajók, melyek halálos sugárnyalábokkal küzdenek egymás ellen. Jó lesz, ha odafigyelünk ezekre a lézersugarakra, mivel beléjük repülve azonnal újrakezdhetjük az egész küldetést. Abban az esetben, ha ötször elrontottunk egy missziót, a program lehetőséget biztosít arra, hogy átugorjuk a túl nehéz részt. Ez bizony csalásnak minősül, személy szerint nem ajánlom senkinek. Küldetések közben gyakran változik a feladat, lesz olyan rész is, amelyben az eddig szövetséges pilóták ellenünk fordulnak. A játékban szereplő vadászok és bombázók kinézete megváltozott, de a rendeltetésük maradt a régi. Három fő típust különböztetünk meg (vadász, bombázó, felderítő), de igazából csak a fegyverzetükben és a sebességükben különböznek egymástól. Új lehetőség a vasudani vadászok választhatósága, de előbb megfelelő szinten kell teljesítenünk, csak aztán kerülünk új anyahajóra, ahol választhatunk az új hajók és fegyverzetek közül. A második részben bemutatkozik egy új környezet is, a nebula felhő. Ebben a kavargó ködben szinte teljesen elveszítjük a tájékozódási képességünket, a műszerek felmondják a szolgálatot, és gyakran előfordul, hogy észrevétlenül bekeveredünk egy ellenséges flotta közepébe, ahonnan már csak óriási szerencsével juthatunk ki élve.





Az egyjátékos hadjárat mellett a fejlesztők nem hanyagolták el a többjátékos lehetőségeket sem. Helyi hálózatokon vagy az interneten keresztül, a Parallax Online segítségével mérhetjük össze a tudásunkat emberi játékosok ellen. A beépített pályaszerkesztő segítségével saját küldetéseket is szerkeszthetünk, amelyeket aztán az internetre fel töltve népszerűsíthetünk.

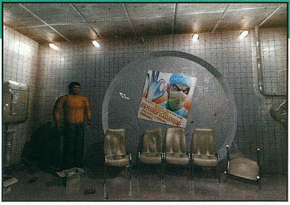
Bízunk abban, hogy ezzel a teljes játékkal kedvére tettünk mindenkinek. Határozott szándékunk, hogy a teljes játékok színvonalából a jövőben sem engedjünk, ehhez az új kiadó minden anyagi hátteret biztosít. Terveink szerint idén a Thief mellett még egy autószimulátor és egy RPG kerül terítékre, mindkettő 90% közeli értékelést kapott 2000-ben a PC Guruban.

Továbbra is várjuk a javaslatokat a jövőbeli teljes játékokkal kapcsolatban, mindent megteszünk annak érdekében, hogy megszerezzük a kiadási jogokat. ■ **MOCSY**

> Shade: Wrath of Angels

Fejlesztő: Black Element Software
Kiadó: Cenega
Megjelenés: 2003. január 31.

A Black Element boszorkánykonyhájában készülő horror-kaland-akciójátékot, a Shade: Wrath of Angelst a fejlesztők kategóriájában igazi unikumnak szánják. A játék háttértörténete hatalmas időszakot foglal magába, egészen az ember előtti időktől a XX. századig. A cselekmény egy még név nélküli személy (ezek vagyunk mi) körül forog, aki egy kis faluba érkezett, hogy szemügyre vegye az itt történő furcsa dolgokat. Összesen 20, egy- és kétkezes fegyver közül választhatunk majd, kezdve a késtől a lángszóróig, melyeket 7 csoport (humanoidok, koboldok, élőhalottak és „mások"), 30 szereplőjén lesz lehetőségünk kipróbálni. A Serious Sam stílusú játékokat kedvelők továbbra is az előbb említett programban kell, hogy kiéljék magukat, ugyanis a Shade-ben helyenként fegyverhasználat nélkül kell továbbjutnunk, és az akciódús jelenetek során sem lesz részünk esztelen lövöldözésben. Ehelyett viszont kapunk néhány rejtvényt és fejtörőt, jól kidolgozott grafikát, erős MI-t és szövevényes történetet.









> Midnight Nowhere

Fejlesztő: Saturn+
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: www.buka.com
Megjelenés: 2002. tél

A klasszikus kalandjátékok az elmúlt pár év során átadták helyüket az RPG-knek és a 3D-s kártyákat maximálisan kihasználó akciójátékoknak. A műfaj rajongói ennek következtében kénytelenek évi egy-két címmel beérni, holott ez a szám a kézzel rajzolt programok fénykorában inkább a havi mennyiséget tükrözte. Az „évi egy-két cím" 2002-es listája közé bátran besorolhatjuk a Saturn+ fejlesztésében év végén megjelenő, rendkívül ígéretesnek tűnő Midnight Nowhere-t is. A horrorisztikus elemekben dúskáló történet színhelye egy vidéki kisváros, melynek lakóit őrült sorozatgyilkos tartja rettegésben: nap, mint nap újabb, kegyetlen módon kivégzett áldozatok bukkannak fel. A rendőrség teljes erőbedobással nyomoz, a katonaság a menekülést megakadályozandó kordon alá vonta a települést, de a nyomozók továbbra is sötétben tapogatóznak. A játék elején amnéziásan egy felszabdalt halottakkal teli, nem túl bizalomgerjesztő hullaházban ébredünk fel. Feladatunk nem is lehetne más, mint hogy megtaláljuk, miképp kerültünk ide, és mennyiben van közünk az egyre szaporodó halálesetekhez. A viszonylag szerény gépigény (P400, 64 MB RAM) ellenére a Midnight Nowhere látványos grafikai megoldásaival és hátborzongató helyszíneivel igyekszik megteremteni a kellő hangulatot. A hosszúra nyúló éjszakákon át tartó játékot a megoldásra váró puzzle-halmaz garantálja, így nincs más dolgunk, mint türelmesen kivárni a megjelenést.

> Breed





Fejlesztő: Brat Designs
Kiadó: CDV
Honlap: www.breedgame.de
Megjelenés: 2002. november

Az idei ECTS egyik főszereplője az év végén megjelenő sci-fi akciójáték, a Breed volt. Ezt mi sem bizonyítja jobban, minthogy a fejlesztők azzal a kellemes érzéssel hagyhatták el a kiállítást, hogy játékuk megszerezte a „Show legjobb PC-s játéka" címet. A pre-alpha verzióhoz képest a grafika mérföldekkel szebb lett, és köszönhetően a megfelelő technikai háttérnek (GeForce 4) a kihelyezett gépeken futó demó ezt erősen ki is domborította.

A Breedet előszeretettel hasonlítják a Halohoz, nem alaptalanul... A járművek használata, a csoportos harc, a futurisztikus környezet megtalálható mind a két játékban. Spencer Low, a Breed producere ezzel kapcsolatban elmondta, hogy a Breed nem csak grafikájában, hanem játékmenetében is megpróbál elődje fölé emelkedni. Például míg a játékosok a Haloban „mindössze" a földön és az atmoszférában furikázhattak, addig a Breedben társunkkal kéz a kézben harcolhatunk a bolygó felszínén (gyalogosan és különböző földi járművekkel), majd beugorhatunk egy űrhajóba és „kellemes" kis űrcsatába kezdhetünk a bolygó körül. A játékmenetet illetően fontos pont a Breedben, hogy a küldetéseket többféle úton járva is teljesíthetjük, így mindig újabb és újabb kihívásokba ütközhetünk, ami igen pozitívan fog hatni az újrajátszhatóságra.

A fejlesztők a mesterséges intelligenciára is odafigyeltek: ha kellett, ellenségeink fedezéket kerestek, kitértek a golyózápor elől, vagy éppen valamelyik általunk is kiadható taktikai utasítás szerint próbáltak minél hatékonyabbá válni. A játék jellemzői közé tartozik még a destruktív hajlamainknak megfelelően alakuló környezet és a hatalmas területű pályák, pl. csak a saját anyahajója 13 pályán keresztül köti le a játékost.

> TOTAL IMMERSION RACING

Fejlesztő: Razorworks Studio
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2002. november 1.

Az Empire kiadásában hamarosan megjelenik a World Sports Cars könnyített változata. Valóságos autók (Lister Storm, Audi R8R, Panoz LMP Spider, McLaren F1 GTR stb.) és pályák (pl. Hockenheim, Monza, Sebring, Rockingham), magas szintű mesterséges intelligencia, látványos grafika, tehát mindazokkal az ismérvekkel rendelkezik, amelyek egy programot sikeressé tehetnek, mi mégis szkeptikusak vagyunk. Rengeteg minden múlik a fizikán és az irányítás minőségén, és nem biztos, hogy a program tudja venni ezt az akadályt. Bárcsak tévednénk...



> MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

Fejlesztő: EALA
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.ea.com
Megjelenés: 2002. november 22.





Az Electronic Arts, mint jó kiadóhoz illik, Medal of Honor: Allied Assault című sikerjátékához kiegészítést készíttet. A sokáig csak „expansion pack" néven emlegetett játék nemrég hivatalosan is megkapta a Medal of Honor: Allied Assault Spearhead címet.

A kiegészítésben a játékosok Jack Barnes őrmester szerepében folytathatják harcukat az ellenséges vonalak mögött Normandiában a D-Naptól kezdődően egészen az ezeréves Reich elestéig.

A kiegészítés 9 új egyjátékos pályát és 12 új multiplayer térképet fog tartalmazni a többjátékos mód irányába tett fejlesztések mellett. A játékosok a kiegészítés megjelenésétől brit, amerikai, német és szovjet színekben is harcolhatnak majd multiplayer módban. Mindemellett hatalmas brit és szovjet fegyverarzenál áll majd a játékosok rendelkezésére.

Akárcsak az eredeti játék esetében, ez alkalommal is nagymértékben támaszkodtak külső, hivatalos forrásokra a játék hitelességének érdekében, többek közt megint igénybe vették Dale Dye háborús veterán segítségét.

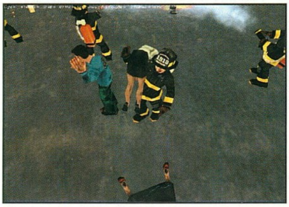
> THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

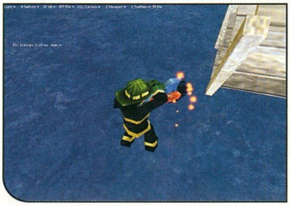
Fejlesztő: Bethesda Softworks
Kiadó: Ubi Soft (Eu)
Honlap: www.elderscrolls.com
Megjelenés: 2002. november

2002. szeptember 6-án a Bethesda hivatalosan is bejelentette, amit addigra már netszerte suttogtak: készül a Morrowind kiegészítője, amely még idén, november végén meg is jelenik. A több mint negyven díjat nyert szerepjáték folytatásában új, könyörtelen király birtokolja a trónt, és káosz uralkodik a birodalmakban. Kalandjaid során eljutsz majd Mournholdba, Morrowind fővárosába, hogy találkozz két isten-királlyal, Almalexiával és Sotha Sillel. Az újdonságok listája terjedelmes, benne szörnyek, fegyverzetek, páncélzatok és minden, amire a veterán kalandozóknak igénye lehet. A kiegészítőben továbbfejlesztett naplórendszer és bejegyzésekkel ellátható térkép is lesz. Már nem kell sokat aludni...









> FIRE DEPARTMENT

Fejlesztő: Monte Cristo
Megjelenés: 2002. november

Borsódzik a hátad, ha meghallod a stratégiai játék szót? Azonnal nyersanyag gyűjtögetésre, toborzásra és tucatnyi egységből álló csapatok mozgatására asszociálsz?
Feledd el a sztereotip gondolkodásmódot, és vess egy pillantást a francia Monte Cristo cég csapatalapú akció-stratégiai játékára.

Bizony, itt nyoma sincs háborúskodásnak, hacsak az elemekkel folytatott harcot nem tekintjük annak, mivel hőseink a tűzoltóság kötelékéből kerülnek ki, s céljuk a városok és az emberélet megóvása.

Tíz küldetés során olyan, a való életből merített nehézségekkel kell megbirkózniuk, mint olajgyár kigyulladása, szerelőműhelyben történő robbanás, lakóépületek lángra kapása vagy akár földrengés.

A feladatokban hatféle foglalkozás képviselteti magát, úgymint az egyszerű tűzoltó, nővér, gázcsapok elzárásáért, mechanikus eszközök darabolásáért felelős műszerész, nehezen megközelíthető helyekre is bekúszó kommandós, védőruhás specialista, a hatodik pedig... egyelőre titok. :)

> BIKINI KARATE BABES



Fejlesztő: Creative Edge Studios

Megjelenés: megrendelhető

Honlap: www.bikinikaratebabes.com

Mortal Kombat, Street Fighter, Virtua Fighter. Mi a közös bennük? Természetesen a bunyó, a kiütésig tartó küzdelem. S miben különbözik tőlük az ismeretlen nevű Creative Edge fejlesztőcsapat üdvöskéje? Hát a nőkben! A verekedős játékokban nem megy ritkaságszámba, hogy szexi lányokkal emeljék a hangulatot, ám olyan komolyabb alkotás eddig még nem született, mely elsősorban rájuk épülne. No, nem mintha a Bikini Karate Babes hű, de komoly mű lenne (lehet az bármi ilyen névvel?), épp elég képi humor lesz benne, hogy megmosolyogtassa a nézőket.

A megszokott, gyilkos mozdulatok helyett jóval hétköznapibb kombókat lehet összeállítani csiklandozásból, pofonokból és hajhúzásból, s nagyon jól van ez így, hisz nem valószínű, hogy kizárólag gömbölyű mellekkel, dús idomokkal pár röpke pillantásnál tovább le lehetne kötni a nagyközönséget. Pedig abból akad bőven: számos harcművésznő, táncosnő, modell és tornász állt kamera elé, hogy mozgásukat bedigitalizálva tüzet lobbantsanak a férfiak szemében.

Egyszóval, ez a játék könnyed szórakozást ígér az érdeklődők számára – bár nem valószínű, hogy az anyukák ezzel lepik meg csemetéjüket karácsonyra.

> NO NAME WAR

Fejlesztő: AMC Creation

Kiadó: Octogon Entertainment

Honlap: www.amc.ro

Megjelenés: 2002. tél





Hamarosan újabb jövőben játszódó real-time stratégiát nyüstölhetünk a romániai AMC Creation jóvoltából. A No Name Warban az évszázadokkal korábban elhagyott Földre tér vissza három faj (Ktonian, Khloona és Qualdar), hogy itt folytassák véget nem érő csatározásaikat az értékes területért.

Több mint nyolcvan egység és kétszáz fegyver áll rendelkezésünkre, hogy változatossá tegyük a terjeszkedést és a küzdelmet - természetesen a földi járművek mellett a levegő és a víz adottságait is lehetőségünk lesz kihasználni a megfelelő eszközökkel. Mindegyikük saját tulajdonságokkal van felszerelve, ebből kifolyólag egészen mások lesznek az erősségeik ill. gyengeségeik, a későbbiekben pedig lehetőségünk lesz ezek továbbfejlesztésére is. Az épületek száma szintúgy tekintélyre méltó, hiszen meghaladja a hetvenet.

Az alkotók büszkék a No Name War mesterséges intelligenciájára, mely megnehezítve a dolgunkat kevésbé kiszámíthatóvá teszi az ellenfél lépéseit; továbbá arra is, hogy néhány RPG-elemet is becsempésztek a programjukba: egységeink bevetésről-bevetésre egyre tapasztaltabbá válnak, ami tulajdonságaikban is megmutatkozik majd.

Grafikai megvalósítás terén a látványos árnyékolási effektekre, a nappalok és az éjszakák váltakozására, valamint a kameramozgásokra büszkék: utóbbi zoom funkcióját használva a csatákat egy akciójáték közelségében izgulhatjuk végig. A különféle harcok befolyással lesznek majd a bejárható terepre is, példának okáért egy látványos robbanás jelentősen átszabhatja a domborzatot.

> COSSACKS: BACK TO WAR

Fejlesztő: GSC Game World

Kiadó: CDV

Megjelenés: 2002. október

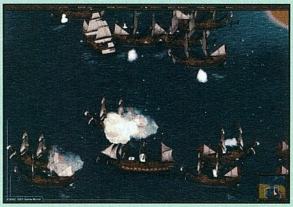
A CDV nem tér le a már kitaposott ösvényről, és megpróbál még egy lapáttal rátenni a Cossacks sikerére.

Teszi mindezt készülő kiegészítőjével, a Cossacks: Back To Warral. A kiegészítő teljes értékű játékként is képes lesz funkcionálni, ha megvásárlójának nincs meg a játék eredeti változata. Ellentétes esetben integrálja magát a már feltelepített játékba. A kiegészítő reklámszövege „roskadozik" a sok nagy újítás alatt.

A játékosok 2 új nemzetet, a svájciakat és (dobpergés...) a magyarokat irányíthatják 100 új egyjátékos küldetésen és 4 nehézségi fokozaton keresztül.

Ha mindez már unalmassá válik, akkor a játékosok készíthetnek maguknak egyedi térképeket az erre alkalmas beépített generátorral, vagy végigjátszhatják azt a 30 bónusz küldetést, amelyeket a legnagyobb rajongók készítettek el.

Akiknek lehetőségük van többjátékos módban játszani, azok kipróbálhatják az új, VIZOR nevű rendszert, amely betekintést enged az éppen folyó multiplayer játékokba, így akár a legnagyobb mesterektől is lesz lehetőségünk ellesni a fogásokat. Újítás még az Automated Championship System (ACS) is, amely egy világranglistán tünteti fel a legjobb játékosok nevét, és reklámozza a különböző Cossacks viadalokat.

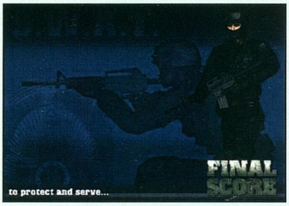




> FINAL SCORE

Fejlesztő: Sunstorm Interactive
Honlap: www.finalscore-thegame.com
Megjelenés: 2004

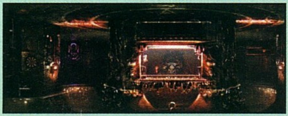
Új játékot jelentettek be a Deer Hunter sorozat alkotói, akik ez alkalommal FPS készítésére adták a fejüket. Az indianapolisi fejlesztők alighogy befejezték a Duke Nukem: Manhattan Projectet, máris új, nem is kicsi fába vágták a fejszéjüket. Terveik szerint ugyanis a nemcsak PC-re, de Xboxra és PS2-re is megjelenő Final Score a műfaj gyöngyszeme lesz, melyben a történet is kiemelkedően fontos lesz. A feladatunk nem más lesz, mint különlegesen képzett csapatunkkal minél előbb elvégezni a kapott munkát, legyen az rablótámadás, ékszerrablás vagy bármi más. Lényeg, hogy az minél jobban fizető meló legyen.
Az akciók megszervezéséhez jól képzett emberekből válogathatunk (mackósok, fegyverspecialisták, sofőrök stb.), s mindegyikük más és más tulajdonságokkal, szokásokkal, és nem utolsósorban anyagi igényekkel rendelkezik majd. A cég ígérete szerint a multiplayer játékmódokra különös gondot fordítanak, és lesznek a helyzetekből adódó különlegességek is, mint például a „criminals vs. law enforcement" mód.



> FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Fejlesztő/kiadó: 3DO
Honlap: www.3do.com

Tőle kissé szokatlan stílusú programot készít az „Army Man Company". A FHotA ugyanis olyan akciójáték lesz melyben Abaddon, a bukott angyal szerepében érkezünk a Földre. Az apokaliptikus vízióban három kiválasztottat kell megtalálnunk, hogy erejüket egyesítve megmenthessük a világot a pusztulástól. A nem túl eredeti történettől eltekintve a FHotA ígéretes, de látványvilága miatt már most csak 18 éven felülieknek ajánlják.



> BANDITS: PHOENIX RISING

Fejlesztő: Grin
Honlap: www.bandits-game.com
Megjelenés: 2002 vége





Belegondoltál már, milyen érzés lehet Mad Max posztapokaliptikus autóját vezetni? Itt az ideje, hogy kipróbáld a Bandits című, négykerék-meghajtású akció-szimulátorban. Írhattunk volna nyugodtan FPS-t is, hisz már a Descent is bebizonyította, nem csak a gyalogosoké a világ, de a játékkategória így talán kevésbé félreérthető.
A Banditsben elsődleges feladatod a túlélés lesz, meg persze a huszonkét egyjátékos küldetés teljesítése, melyek közt szerepel autós párbaj, vonatrablás, kereskedelmi központok lerohanása és a folyamatosan özönlő ellenfelek megsemmisítése. Mindehhez számos autómodell áll rendelkezésedre, melyek mind különféle fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek. Ez nem csak a sebességükre, fordulékonyságukra és úttartásukra érvényes (már amennyire úttartásról lehet beszélni elvadult terepen történő száguldozás esetében), de a fegyverzetük kezelésére is. Így például a könnyű homokfutók szinte felborulnak, mikor aktiválod fedélzeti gránátvetőjüket, ugyanakkor a páncélozott monstrumok akár négy ágyúból is megállás nélkül tüzelhetnek.
Magától értetődik, hogy ilyen játékhoz erőteljes többjátékos mód-támogatás tartozik, mely a fejlesztők reményei és a béta tesztek bizonysága szerint erőlködés nélkül megállja a helyét a Quake 3 és társai mellett.

> LIVE FOR SPEED



Ez az autós játék kitűnő iskolapéldája annak, hogy nem csak a nagy létszámú fejlesztőcsapatok tudnak jó programokat alkotni. A stáb mindössze három főből áll, mindannyian szimulátorrajongók.



A grafika ugyan nem eget verő, de a motorhang nagyon eltalált (a készítők elmondása alapján ráadásul ez még nem a végleges változat, a későbbiekben finomítanak rajta), a belső nézet nagyszerűen használható, az autók mozgása kitűnő (remekül lehet érezni az eltérő menettulajdonságokat), az irányításra is hamar rá lehet érezni (különlegessége, hogy billentyűzet esetén az egeret is kell használni), egyszóval nagyon tetszetős próbálkozás.



A végleges játék jövő nyárra várható, addig is a CD-mellékleten megtaláljátok a legfrissebb demót, amely ahhoz képest, hogy csak előzetes verzió, rengeteg mindent tartalmaz: 3 autó (alapból nem lehet mindegyiket elérni), két, eltérő tulajdonságú pálya, visszajátszás funkció, többjátékos mód, beállítási lehetőség stb.

Néhány hardverrel, pl. Logitech Wingman Formula Force kormánnyal, Radeon 8500-as és Voodoo videokártyákkal gondok lehetnek, e hibák javítása a későbbiekben várható.

Talán ebben a hónapban a legnagyobb durranás az, hogy készül a Sam and Max 2! A LucasArts 2002. augusztus 27-én jelentette be az 1993-as klasszikus folytatását, amelyet 2004 elejére ígértek.

Két hétre kitiltottak a WarCraft III szerverekről húszezer cheatelőt. A Blizzard Entertainment ama játékosok CD kulcsait zárolta, akik a játékhoz map hacket használtak. A készítők egyúttal jelezték, hogy a Battle.neten folytatják az ellenőrzéseket, és a csalókat akár végérvényesen is kitiltják a szerverekről. Az érintett játékosok ladder eredményeit törölték.

A Top listák úgy tűnik, örökös tagja, a The Sims új kiadással bővül. A The Sims Deluxe Editionben az alapprogram mellé a The Sims: Livin' it up kiegészítő kerül, s a leendő rajongók meglepetésként a The Sims Creator Toolnak örülhetnek, amellyel könnyedén új megjelenésű simeket tervezhetnek. A Deluxe kiadásba 25 új tárgy és 50 féle ruha is bekerül.

A Ubi Soft már vesz fel előrendeléseket a Shadowbane-re. Akik már most megrendelik ezt az MMORPG-t, azok a korlátozott példányszámú különleges doboz mellett a hírek szerint három különleges fajnak is örülhetnek. Ezeket a fajokat az átlagos vásárlók a tervek szerint csak 1 hónappal később választhatják majd. A lehetőség pikantériája, hogy nem sokkal az előrendelések felvételének megkezdése után a cég 2003-ra tolta át a program megjelenését.

Több ezer játékos állt ki a petíció mellett, melyben „követelik", hogy az Interplay készítse el a Fallout harmadik részét. A folytatást kétségbeesetten váró rajongók csak abban bízhatnak, hogy a cég idei felhozatala sikeres lesz, s így lehet esély arra, hogy a programhoz szükséges tőke rendelkezésre áll majd.

Megújult a JoWood Productions hivatalos honlapja. A rengeteg információt megváltozott megjelenítéssel és immáron angol, német és japán nyelven is olvashatjuk. Link: www.jowood.com.

Már több mint 1000 Neverwinter Nights modul tölthető le az internetről. A modulok elérhetők a hivatalos honlapról is (nwn.bioware.com), de a legprofibb válogatást a Neverwinter Vaulton (nwvault.ign.com) találhatjátok meg.

Az Electronic Arts beindította a FIFA 2003 hivatalos honlapját. Az oldalon már „ketyeg"

> S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

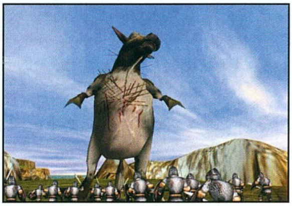


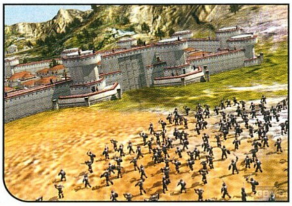


Fejlesztő: GSC Game World
Honlap: www.russobit-m.ru
Megjelenés: ?

Új információk láttak napvilágot az Oblivion Lostról is, néhány dolog konkretizálódott. A többször megváltoztatott cselekmény után a fejlesztők 2030-ba helyezték a játékot, 24 évvel a második csernobili robbanás óta. A robbanás után létrejött a Zóna, egy 20 km2-es élő, lélegző terület, mely az atomsugárzás eredményeképp a legbizarrabb életformák lakóhelyévé vált (zombik, mutáns állatok). A játékosok stalker szerepében vághatnak neki a Zóna felfedezésének kezdetben mindössze egy detektor segítségével. Az életben maradáshoz szükséges felszerelések megvásárlására a Zónában található furcsa tárgyak eladása (kereskedőknek, tudós társulatoknak, kormányszervezeteknek stb.) nyújt majd alapot.
A fejlesztők minél nagyobb újrajátszhatósági értéket próbálnak játékuknak adni: a játék fő szála többféleképpen is végigjátszható lesz, ettől függően alakul majd a végkifejlet is, az ott élő lények mind mozognak és a környezet minden változására a maguk módján reagálnak, így nem fogsz kétszer ugyanott, ugyanolyan ellenfélbe botlani, a fő cselekmény mellett lesznek a játék által generált mellékküldetések is (pl. elveszett tudósok megmentése). A játék 30 küldetése gyors végigjátszásban 30-50 órát fog igényelni a játékosoktól, ami aprólékos előrehaladás esetén ugrásszerűen megemelkedhet.
Mindezen kívül az Oblivion Lostban olyan dolgokkal is találkozhatunk, mint a telepátia, a telekinézis vagy az irányítható járművek és robotok. A fejlesztők természetesen a multiplayer játékot kedvelőknek is kedvében járnak, és a szokásos multiplayer módokon felül néhány saját (pl. Hunt) opciót is beépítenek a játékba.

> Black & White 2





Fejlesztő: Lionhead
Honlap: www2.bwgame.com/bw2/
Megjelenés: 2003 vége (?)

Szerencsére Peter Molyneux nem hagyta ki az idei ECTS-t, sőt lelkesen mutatta be készülő programjait, így új információkat tudhattunk meg többek között a Black & White 2-ről is. Mint azt már eddig is tudtuk, a lényünk terelgetése mellett (sőt, inkább helyett) a második részben komplex harcrendszer kapcsolódik majd ehhez az istenszimulátorhoz, s az sem volt titok, hogy maga a program valóságos saga lesz, hiszen Molyneux tervei készen állnak egészen az 5. részig! Peter elismerte, a csapat arra törekszik, hogy Populous-szerűvé alakítsa át a BW-t megőrizve annak „hagyományait" is. A változások jól nyomon követhetők a megjelenítésben is, a látvány idomul az ábrázolt érához, s ezen felül az egyes népek is teljesen eltérőek, nem is szólva a lényeken megfigyelhető változásokról (pl. a lény beállítottsága sokkal hangsúlyosabban látszik majd, és szép szőrös is lehet). Mivel a programban meglehetősen sok szerep jut a víznek is, ezért a csapatban külön ember foglalkozik ezzel a csodálatos és oly nehezen megjeleníthető őselemmel már 2 éve. A BW2 megjelenéséig az AI is jelentős fejlődésen megy keresztül, és a kreatúra természetesen itt különös hangsúlyt kap.
A BW világában jön tehát a gigantikus háborúk időszaka, hiszen már a kiállításon bemutatott demóban is több száz karddal felszerelt harcos csatázott, de a kész programban akár ezek ütközetének is tanúi lehetünk. Csak az a kérdés, mikor. Talán már jövőre, de biztosat még senki nem tud...



> BORDERZONE

Fejlesztő: Saturn+
Kiadó: 1C Company
Várható megjelenés: 2003. március

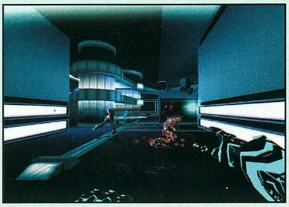
A Saturn+ a Midnight Nowhere mellett egy egészen más jellegű játékba is belevágta a fejszéjét: a Borderzone bár szintúgy tartalmaz kalandelemeket, leginkább az RPG-hez és az akcióhoz áll közel. Az ECTS-en is bemutatott, Morrowindet idéző programban Olaf bőrébe bújhatunk, aki egyike a kevés életben maradt embernek a Terra bolygón. A cél az, hogy ez így is maradjon, tehát igyekezzünk elhalálozásunk dátumát a minél távolabbi jövőbe kitolni.

A játék természetesen teljes egészében 3D-s alapokon nyugszik: az általa teremtett, élénk színekben gazdag fantáziavilág pedig a fényképeket elnézve igazán szemet gyönyörködtetőre sikeredett. Főhősünk karaktere folyamatosan fejlődik, hiszen a Borderzone szerves részét képezi az RPG-kből ismerős tapasztalati pont, de ugyancsak fejleszthetjük a többtucatnyi rendelkezésünkre álló fegyvert is. A többszöri végigjátszás lehetősége szintúgy adott, mivel a befejezéshez többféle úton juthatunk el. A hálózaton keresztül történő többszemélyes játék részleteiről egyelőre nagyon keveset tudni, de annyi bizonyos, hogy a multiplayer lehetőség az előreláthatólag 2003 márciusában megjelenő program szerves részét képezi majd.

> TRON 2.0

Fejlesztő: Monolith Productions
Kiadó: Disney Interactive
Várható megjelenés: 2003. tavasz





Az 1982-ben készült Tron című Disney-filmre bizonyára már nem sokan emlékeznek, ám húsz év távlatából nézve a Jeff Bridges főszereplésével forgatott ötletes családi sci-fi több szempontból megelőzte korát. A belőle készült játékadaptáció mind ez ideig többtucatnyi változatot megért, és gyakorlatilag együtt fejlődött a számítógépek történetével, azonban az újgenerációs PC-k és konzolok rohamléptékű fejlődése során egy időre nélkülöznünk kellett.

A vérbő Aliens vs Predator 2-öt jegyző Monolith-nak köszönhetően ez az állapot pusztán ideiglenes: az alkotók az új Tron-film közeledtével előásták a fiók mélyéről az alapokat, és stílszerűen Tron 2.0-nak keresztelve 2003. tavaszán piacra dobják a játékot.

A történet szerint kereken húsz év telt el az előző kaland óta: Alan Bradley (az első rész főhőse) váratlanul eltűnik, így a fiára, Jetre hárul a feladat, hogy előkerítse. Nem meglepő módon hamarosan ő is a számítógépek világába csöppen, így Alan felkutatása és az összeesküvés felgöngyölítése mellett a saját élete is megmentésre vár. A sztorinak várhatóan nem sok köze lesz a lassan készülő filmhez, ám összefüggések előfordulhatnak. Megírásához a Monolith a Marvel Comicstól Steve Engelhartot hívta segítségül, ami remélhetőleg garanciának tekinthető arra nézve, hogy nem a megszokott klisékbe ütközünk a játék során.

A programban várhatóan 10 küldetésen keresztül kell egyre mélyebbre ásnunk a számítógép adattárában, melyek fejenként 3-4 pályát foglalnak magukba. Feladatunk végrehajtásához négy főfegyver áll majd rendelkezésünkre, melyek közül a frisbee-szerűség már ismerős lehet a korábbi moziból. A kezdetek kezdetén ennek nem sok hasznát vesszük, ám gyakoribb használata során ütőereje megnő, így érdemes lesz vele bíbelődni. A másik három is hasonló fejlődésen megy majd keresztül, ám ezzel egyenes arányban a küldetéseink is nehezedni fognak. Mi sem természetesebb, hogy a motorverseny ezúttal is visszaköszön majd, ám mint minden, ez is a mai grafikai elvárásoknak megfelelő köntösbe bújtatva.

A Tron 2.0 alapjait a No One Lives Forever 2 kellőképpen feltupírozott motorja adja, és mi tagadás, a képeket tüzetesebben megvizsgálva a program teremtette futurisztikus komputervilágban nem találhatunk kivetnivalót. A jól bevált egyszemélyes játék mellett a Monolith a multiplayer lehetőséget sem hagyta ki, így a világhálón keresztül akár többen is összemérhetjük tudásunkat a jövő tavaszi megjelenést követően.

a visszaszámláló, és a rajongók regisztrálhatják magukat, hogy amint valami információ vagy újdonság megjelenik a játékkal kapcsolatban, értesítést kapjanak róla. Link: fifa2003.ea.com

Jövő februárban jelenik meg a legjobb Stock Car sorozat legújabb darabja, a NASCAR Racing 2003 Season. A megszokott felállás most is biztosítja a magas szintű megvalósítást: a fejlesztő a Papyrus Racing Games, a kiadó a Sierra Entertainment.

Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Blizzard Entertainment bejelentette új projektjét. A sikercsapat következő játékát 2002. szeptember 20-án, a Tokyo Game Show-n harangozzák majd be a világnak, így most még csak találgathatunk, mi is lesz az: StarCraft 2? Diablo 3?, vagy esetleg valami teljesen új progi...

A Rockstar Games és a Sony Music Entertainment bejelentette, hogy albumokat ad ki a Grand Theft Auto: Vice Cityhez. A nyolcvanas évek klasszikusai közül többek közt megszólal majd a Judas Priest, a Blondie, a Flock of Seagulls, a Kool and the Gang, a Cutting Crew és még sokan mások. A korongokra több mint 80 szám kerül fel, és a lemezcsomag már október végén a boltokban lesz.

2002. október végén két Civilization III újdonság is a boltokba kerül. A Civilization III: Play The World kiegészítő mellett az Infogrames kiadja a Civilization III - Game of the Year Editiont is, amely a legutolsó verzióval (1.29), 3 új térképpel, „így készült a Civ3" videóval és egyéb nyalánkságokkal örvendezteti meg a vásárlókat.

2002. szeptember 6-án az ausztráliai Mystical Development hivatalosan bejelentette készülő játékát, a Mi'Jarin Chronicles: The Path to Wart. A Serious Sam motorjára épülő FPS Mi'Jarin legendájára épül majd, aki a távoli jövő lovagja lesz. A cég hivatalos honlapja: www.mystic-dev.com.

Hosszas nyűglődés után a Ubi Soft hivatalosan is megerősítette, hogy készítik a Forma-1-es projektjük harmadik részét, amely a Racing Simulation 3 nevet kapta. A program hivatalos adatokkal sajnos nem fog rendelkezni, ez a kérdés úgy lesz megoldva, mint az előző rész, a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 esetében: a nevek, a feliratok, a festések minimális eltérést fognak mutatni a valósághoz képest. (Kérdés, hogy ezt a megoldást a szimulátoros társadalom mennyire fogja tolerálni?) A várható megjelenés 2002. december 5.

TOPLISTÁK

USA

1. Warcraft III: Reign Of Chaos
2. Madden NFL 2003
3. The Sims: Vacation
4. The Sims
5. The Sims: Hot Date
6. Neverwinter Nights
7. Backyard Baseball 2003
8. Medal of Honor: Allied Assault
9. Grand Theft Auto 3
10. Medieval: Total War

NAGY-BRITANNIA

1. Medieval Total War
2. Mafia
3. The Sims: On Holiday
4. Sudden strike 2
5. The Sims
6. The Sims: Hot Date
7. Warcraft III: Reign Of Chaos
8. Grand Theft Auto 3
9. Medal of Honor
10. Neverwinter Nights

NÉMETORSZÁG

1. Warcraft III: Reign Of Chaos
2. Neverwinter Nights
3. Grand Theft Auto 3
4. Port Royale
5. The Sims
6. Grand Prix4
7. Divine Divinity
8. Industry Giant 2
9. Operation Flashpoint
10. Sudden Strike 2

FRANCIAORSZÁG

1. Warcraft III: Reign Of Chaos
2. Medal of Honor: Allied Assault
3. The Sims: On Holiday
4. Zoo Tycoon Dinosaur Digs
5. Sudden Strike 2
6. The Sims Hot Date
7. Grand Theft Auto 3
8. Morrowind
9. Battlefield 1942
10. Syberia

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Warcraft III: Reign Of Chaos
2. Battlefield 1942
3. Medieval: Total War
4. The Sims
5. Icewind Dale 2
6. Syberia
7. Mafia
8. Grand Theft Auto 3
9. Neverwinter Nights
10. Madden NFL 2003



PÉNZ BESZÉL

...a kutya pedig ugat, mint az köztudott. Ez meg itt olyan rovat, amelyikben elsősorban dollárokról, eurókról, ki-, be- és felvásárlásokról, valamint valószínűtlenül sok helyi értéket tartalmazó összegekről lesz szó. Lehet, hogy nem olyan izgalmas, mint mondjuk a „hogyan lehet megnyerni a Mafiában az autóversenyt", vagy teszem azt a Warcraft 3-cheatek témaköre, viszont aki igazán a játékvilág mélyére akar látni, tán itt is talál érdekes infókat.

Az Enron energetikai megacég könyvelési csalásbotrányából kiindult csődhullám elérte a Vivendi Universalt is. A francia médiabirodalom vezetői pironkodva vallották be, hogy az idei első félévben gyenge 12 milliárd eurós veszteséget sikerült összeszelapátolniuk. A cég, hogy mentse a bőrét, és likvid tőkéhez jusson, most igyekszik eladni néhány nyereséges ágazatát, többek között a Sierrát és a Blizzardot felvonultató játékrészleget.

Az ár első hallásra döbbenetes: közel kétmilliárd euro! Azért lehet, hogy az üzlet mégiscsak megéri (elvégre csak a Warcraft 3 48 milliós hasznot hozott megjelenése óta!), a pletykák szerint a legvalószínűbb vásárló a francia telekommunikációs óriás, a Cegetel.

A szemfülesek már olvashattak az Interplay haláltusájáról. Nos, a most közzétett legutóbbi negyedéves pénzügyi jelentés szerint sem javult sokat a cég helyzete, bár a veszteségek csökkenni látszanak.

A tőzsdei csőd elkerülése érdekében a cég részvényösszevonást tervez, szeptembertől 10 Interplay-részvény fog egyet érni.

A Take 2 jó úton halad, hogy lassan a legnagyobb kiadókkal emlegessük egy lapon. Legutóbbi beszerzésük a minap a Barking Dog Studios volt (a Homeworld Cataclysm és a Global Operations fejlesztői) 3 millió dollárért.

A kanadai csapat Rockstar Vancouverre átkeresztelve került a Take 2 istállójába.

A Sega egyre inkább betör Hollywoodba! Most fejezték be a House of the Dead mozifilmet (bemutató 2003 tavaszán), és már aláírták a szerződést a Crazy Taxi alapján készülő filmre.

A legendás Myst készítői, az utóbbi időkben inkább szórakoztató-oktató programokat gyártó Broderbund is gazdát cserélt (az utóbbi fél évtizedben már vagy ötödször).

Az új gazda a Riverdeep Group, az ár pedig csekély 57 millió dollár volt.

Az EverQuest megkezdte a hódítást a lassan a PC-s világ egyik legfontosabb területévé fejlődő Koreában.

A távol-keleti premiert követően az EQ újabb rekordokat ért el: immár 430 000 aktív, fizető játékossal büszkélkedhet, és augusztus végén regisztrálták az első olyan hétvégét, amikor egyszerre több mint 100 000 játékos volt becsatlakozva az EverQuest-szerverekre!

A 3DO is közzétette negyedéves pénzügyi mérlegét: bár a cég forgalma (mivel egyre kevesebb játékot ad ki) folyamatosan csökken az utóbbi években, most szolid 4.7 milliós nyereségről számoltak be, amelyet elsősorban a Heroes 4 sikerének köszönhetnek. Nem véletlen, hogy máris készül a kiegészítő CD, no meg az ötödik rész...

Közeleg az Infogrames pénzügyi jelentésének ideje is, a franciák előzetesben annyit jelentettek be, hogy bár a forgalmuk nőtt (a szakértők 250 millió euro környékére várják ezt az adatot), és a Neverwinter Nights is hozta a pénzt dögivel, a halványabb amerikai eladások és az utóbbi hónapok beruházásai (Shiny, Mátrix-licenc) miatt ez a negyedév mégsem lesz nyereséges.

Fel is röppent a hír, hogy a Microsoft megveszi őket, de ezt mindkét oldal sietve cáfolta.

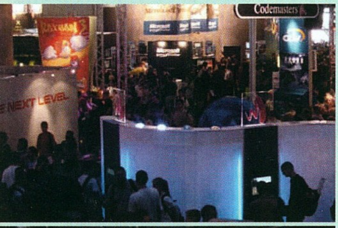
■ HANCU



> LIPCSE

GAMES CONVENTION 2002

Idén, 2002. augusztus 29. és szeptember 1-e között került először megrendezésre a Games Convention. A londoni ECTS-sel nagyjából egy időben szervezett lipcsei kiállítás minden várakozást felülmúló sikereket ért el, amire még maguk a szervezők is talán csak legmerészebb álmaikban gondoltak. A számok jegyében kifejezve: a négy napos GC-n több mint 80 000 látogató vett részt, a sajtó képviselőiből sem volt hiány, hiszen a 200 regisztrált újságíró helyett végül csaknem 800 firkász kereste fel a Leipziger Messét, amely 30 000 négyzetméteren terpeszkedett el, és a 11 országból érkezett 166 kiállító 200-nál is több pavilonban mutatta be termékeit. Josef Rahmen, a GC alelnöke is elismerte, nem számítottak ekkora sikerre.









A GC-n természetesen nagy erőkkel felvonult a PC-s és a konzolos piac is, de mi most csak a minket érintő felhozatalt említenénk meg.

Bevallom, ha a közzétett résztvevő lista megjelenése előtt megkérdeznek, a Milia tapasztalatain okulva csak néhány nagyobb európai és új piacot kereső keleti cég részvételére számítottam volna, ehelyett részt vett a kiállításon szinte mindenki, aki számít, sőt olyanok is, akik az ECTS-en nem képviseltették magukat!

A felhozatal dióhéjban, a teljesség igénye nélkül: **CDV Software** (Neocron, Project Nomads, Breed, American Conquest, Grom, Blitzkrieg), **Codemasters** (Project IGI2, Dragon Empires, Conflict Desert Storm, Operation Flashpoint, TOCA Race Driver), **EIDOS Interactive** (Tomb Raider: Angel of Darkness, Hitman 2, Praetorians, Beachlife, Republic, Frontline Attack: War over Europe, Deus Ex 2), **Electronic Arts** (FIFA 2003, NHL 2003, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Anno 1503, Sim City 4, James Bond: Nightfire, Harry Potter: Chamber of Secrets), i3D Software (Highland Warriors, Maddrax), **Koch Media** (Voodoo Islands), **Konami** (Shadow of Memories), **Microsoft** (Age of Mythology, Zoo Tycoon: Dinosaur Digs, Impossible Creatures, Freelancer, Rise of Nations), **THQ** (WWE Raw, Fila World Tour Tennis, Yager), **Ubi Soft** (Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell, XIII, Platoon, Rayman 3 Hoodlum Havoc), **Wanadoo** (Haegemonia: Legions of Iron, Iron Storm, Robin Hood), **RussobitM** (S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Kreed, GoldenLand, Hover Ace, Firestarter, Lethal Dreams, Homeplanet), **Swing!** (Shadowbane).

Természetesen a hírblokkunkban minden név előkerül majd (illetve jó néhány címről már most is olvashattatok), így biztosan nem maradtok információ nélkül.

Mint láthatjátok, hazai nevek is kint voltak, aminek külön örültünk! Ráadásul a mindenki által ismert „nagyok" mellett feltűnt számos olyan fejlesztés, amelyikre „névtelensége" ellenére érdemes lesz odafigyelni, bár az is igaz, néhány program csalódást okozott (lásd pl. mostani számunk Project Nomads cikkét).

A kiállítás legjobbjai szerintünk: S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, Splinter Cell, XIII.

Végezetül álljon itt a 2003-as Games Convention időpontja (2003. augusztus 21-24.), már csak azért is, mert ez a kiállítás feltétlenül figyelemre méltó, és nem utolsó sorban megfizethető, cégek és látogatók számára egyaránt, így aki teheti, iktassa be a jövő évi programtervébe. ■ LILY

> JEGYÁRAK

A látogatóknak nemzetközi viszonylatban is igen szerény árakat kellett mindezért fizetni. A napi jegy 10 euro, a gyerekjegy (6-12 éves) 3,5 euro, a 4 napra szóló belépő pedig csak 20 euro volt!

NO ONE LIVES FOREVER 2

Fejlesztő: Fox Interactive › **Kiadó:** Vivendi › **Megjelenés:** 2002. október 18.

Két évvel ezelőtt a Fox Interactive gondozásában az ismeretlenség homályából felbukkant egy játék, melyben a First Person Shooterek hagyományaitól eltérően nem férfi, hanem egy bájos kémnő szerepébe bújva James Bond filmeket megszégyenítő történetbe csöppenhettünk. A hölgy a UNITY titkosszolgálati szervezet munkatársaként azóta az egész világon ismert és elismert sztárrá vált, és megannyi díjjal a háta mögött (a legtöbb írott sajtóban, köztük a Guruban is az év akciójátékává választották), a szervezettel karöltve új, szupertitkos akcióra készül. A bevetések színhelye Japán, Szibéria, India, Ohio és további, egyelőre szigorúan titkos terület. Az első misszió hivatalos időpontja október 18-a, a bevetésre küldött ügynök neve Archer... Kate Archer!



A LEGENDA FOLYTATÓDIK. A No One Lives Forever első része életem egyik meghatározó élménye volt: sem előtte, sem azóta nem értékeltem egyetlen játékot sem 98%-ra, éppen ezért tűkön ülve vártam a második rész béta verziójának eljövetelét. A hőn áhított pillanat végre eljött, és anynyit már itt az elején bátran kijelenthetek, hogy Kate Archer, szebb, okosabb és érdekfeszítőbb, mint valaha...

A LEGISTENIBB BOND KOKTÉL. Az első és egyben legszembetűnőbb változás a játék képi világát érte. Hála a Monolith legújabb fejlesztésű Jupiter motorjának a nagy elődhöz képest közel harmincszor részletesebb világban vehetjük fel a kesztyűt a UNITY oldalán. A külső és belső terek hatalmasak és részletgazdagok lettek, a gyönyörű textúrákkal borított épületek, a soha nem látott vízeffektek, a páratlan időjárási körülmények szimulálása és a lélegzetelállító karaktermodellek olyan közel hozzák a játékoshoz Kate kalandjait, amilyen közel a tudomány mai állása szerint csak lehet.

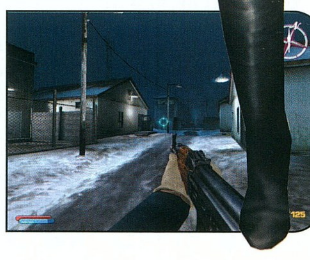
A program fejlesztőinek azonban a NOLF grafikájának felturbózása mellett szerencsére jutott idejük a játékmenetbeli változtatások elvégzésére is, minek köszönhetően a Deus Exhez hasonló fejlődési rendszerrel látták el csemetéjüket. A feladatok végrehajtása során ugyanis tapasztalati pontokat kapunk, melyeknek értéke a felkutatott titkos dokumentumok és az adott feladatban likvidált ellenségek számától függ, ám az átlagos FPS-ektől eltérően a Nolf 2-ben a többletpontot az életben hagyott helyi erők eredményezik. Az így szerzett skillpontokat a NOLF 2-be integrált karakterlapon természetesen tetszőlegesen oszthatjuk szét befolyásolva ezzel hősnőnk lopakodási, zárfeltörési, rejtőzködő, fegyverforgató stb. képességeit.



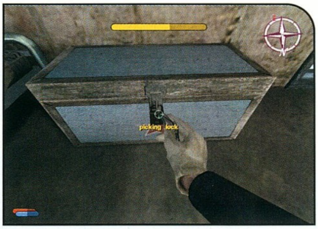
A játék következő újdonságát a tapasztalati rendszerből egyenesen következő képességek jelentik. Kate immáron képes elbújni a sötétben, kikutatni a megölt, illetve megbénított ellenfeleket, és ha a helyzet úgy hozza, hátára kaphatja a földön fekvő tetemeket is. Minden egyes cselekedte elvégzéséhez hősnőnknek bizonyos időre van szüksége, minek intervallumát a tapasztalati pontok elosztásával lényegesen csökkenthetjük.

MESTERSÉGES ÉRTELEM. A No One Lives első részének mesterséges intelligenciája fantasztikusra sikeredett, és azóta sem talált legyőzőre egészen mostanáig. A Fox programozói a No One Lives 2-ben fejlett viselkedésmodellel fejelték meg AI-jukat, minek eredményeként ellenségeink emberi módon reagálnak egymás és a környezet változásaira. Az őrjáratozó katonák szükségleteik elvégzése érdekében néha el-el hagyják őrhelyüket, s társuk bizonyos idő elteltével a félrevonult katona keresésére indul, majd ha nem találja, azonnal riadót fúj. Ugyanezt a hatásmechanizmust váltják ki a környezetben bekövetkezett változások is. Elég egy gyanús lábnyom a hóban, egy felkapcsolva felejtett lámpa vagy egy feldöntött üvegpalack, és máris magunkra vonhatjuk az őrök figyelmét, akik vagy azonnal, vagy a társukkal való diskurzust követően - indokolt esetben - a vészjelzőhöz rohannak. Az AI azonban nem csak a viselkedésmodellben, hanem az útvonalkeresésért felelős rutinban is mérföldekkel a konkurencia előtt jár. A katonák amellett, hogy kihasználják a terep adta lehetőségeket – fedezékként használják a ládákat, hordókat, vagy járműveket -, a kialakult szituációt mérlegel-





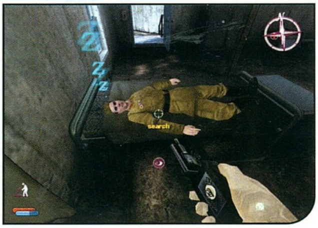












ve, a lehető legkedvezőbb útvonalat választva – akár átugorva az útjukba kerülő hósiklót vagy korlátot - vonulnak fedezékbe, vagy kerülnek a számukra legelőnyösebb pozícióba. A fejlett AI-nak hála tehát nem eszeveszett öldöklésnek, hanem taktikus, elgondolkodtató játékmenetet követelő csatározásoknak lehetünk részesei.

Q KETYERÉI. A NOLF első részéhez hasonlóan a második epizódban is számtalan, kémfilmekbe illő eszközzel találkozhatunk a medvecsapdától kezdődően a rúzsba rejtett fényképezőgépen keresztül egészen az érintésre robbanó elektronikus macskákig, azonban azt kell mondanom, hogy igazándiból semmiféle extravagáns, a nagy elődöt szupertitkos ketyeréit felülmúló tárggyal sem találkozhatunk. Eme apró nüánszot azonban ellensúlyozza a játékban felvonultatott és tökéletesen használható fegyverarzenál. Az alap-lőfegyvereken kívül helyet kapott néhány viccesnek tűnő, ám ennek ellenére roppant hasznos „mordály", amelyek közül a kábulatba ejtő banán vitte el a prímet. Eldobásakor ugyanis az utánunk rohanó ellenfél a héjon megcsúszva azonnal hanyatt vágja magát, majd az aszfalton koppanva hosszú percekig eszméletlenül fekszik. Az efféle apró csínytevéseket azonban nem csak a birtokunkban lévő tárgyakkal, hanem a pályákon található, lényegtelennek tűnő elemekkel is elkövethetünk. Példának okáért ellenfeleink az oltókészülékek szétlövésekor felszabaduló Halonba gyalogolva percekig csillagokat látnak.

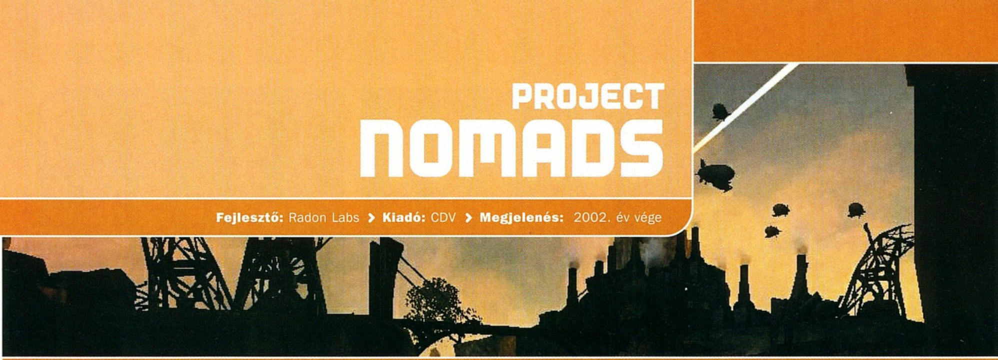
KONKLÚZIÓ. A bétateszteléssel töltött órák után bátran kijelenthetem, hogy a No One Lives második része beváltotta a hozzá fűzött reményeket még akkor is, ha biztosan nem fog olyan nagy vihart kavarni, mint a 2000-ben megjelent első epizód. A hosszú, fejtörőkkel teli, lineárisnak cseppet sem mondható szintek gondolkodásra késztetik a tisztelt játékost, aki hosszú órákon keresztül képtelen szabadulni a játék szorításából. Mindezek mellett meg kell említenem a bétában még nem, de a végleges verzióban helyet kapott többszereplős játékmódokat, amelyek közül a küldetésalapú kooperatív mod tűnik a legígéretesebbnek, amelyben a készítők szerint 3 társunkkal vállvetve vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel szemben.
A Fox Interactive programozói szerint legújabb munkájuk a tesztelés végső fázisába érkezett, és már csak az apróbb bugok kijavítása, valamint a netkód optimalizálása van hátra. Ígéretük szerint tartani tudják az október 18.-i megjelenési időpontot, s ha ez tényleg így lesz, akkor a konkurensek csúszásainak köszönhetően vetélytársak nélkül, a két évvel ezelőtti produkciójukat megismételve ismét bezsebelik az év akciójátékának kijáró megtisztelő címet... valljuk be, teljesen megérdemelten.

■ SASA



PROJECT NOMADS

Fejlesztő: Radon Labs **> Kiadó:** CDV **> Megjelenés:** 2002. év vége



Amikor másfél éve írtam néhány sort valami Project Nomads néven készülő játékról, többen megkérdezték, miért dicsértem agyon? Pár hónapra rá, a 2001-es ECTS-en elvitte a show legjobb PC-s játéka címet – én meg büszkén vertem a mellem. Azóta a játékról csak dicshimnuszokat lehet olvasni szerte mindenütt. A Nomads fejlesztői már a tavalyi ECTS-en is játszató demóval kápráztatták el a médiát. Nem hittem a fülemnek, amikor közölték, hogy csak idén év végére készül el. Mit akarnak még ennyit szöszölni? Ja kérem, így megy ez ott, ahol van pénz a játékfejlesztésre – értsd: tőlünk nyugatabbra. Ezek a srácok biztos nem dolgoznak du. 6 után és a hétvégeken sem. Az a bizonyos év most letelt. A megjelenés időpontja közeli. Vajon mire képes a játék, amely már tavaly díjat nyert, de még az után is egy teljes éven át szépítgették? A Project Nomadsról az utóbbi időben csak jót hallani. Egyedinek, ötletesnek, szépnek mondják. Akik ismernek, vagy olvassák a cikkeimet, tudják, hogy nem szoktam beállni az ajnározók sorába. Attól még, hogy a nemzetközi szaksajtó az egekig magasztalja, én lelkiismeret-furdalás nélkül lehúzok egy játékot... ha nekem ez a véleményem. Még akkor is, ha nagy nevek állnak mögötte. Akkor is, ha ECTS-díjat nyert.

VEGYES SALÁTA. A Project Nomads keverék, szakszóval „hibrid zsánerű" játék, melybe a fejlesztők mindenféle játékstílust belekevertek: akció, arcade, stratégia, kaland és RPG elemeket. A játékos hátulról és közelről látja saját karakterét, mászkálhat, ugrálhat és repülhet vele, beülhet a lövegtornyokba, repülhet a repülőkkel és a léghajókkal. Mindeközben az RTS-ekhez hasonlóan építgeti ki saját bázisát.

VERNE-TECHNO ÉS FANTASY-MÁGIA. A történet szerint a Világ darabjaira hullott szét. Ezt szó szerint kell érteni: a ködös levegőégben hatalmas sziklák úsznak. Három repülőgép halad kötelékben a felhők között, mikor az Őrizők járőre lecsap rájuk. Két pilóta fogságba esik, a harmadik kényszerleszállást hajt végre egy égi szigeten. Szerencsére pont azon, ahol az Őrizők egykor bebörtönözték az Ősi Építő Mesterek egyikét. Valakit, aki a mágikus konstrukció titkos tudományának beavatottja volt. Hősünk – akit a játékos választott ki három karakter: az okos John, az erős Goliath vagy a szép Susie közül – nos, ő felébreszti a szunnyadó varázslót, aki cserébe mágikus tárgyat adományoz neki, mellyel létrehozhatja első épületét a repülő szigeten: egy világítótornyot.



A további épületekhez is mindenféle varázstárgyakat kell összeszednie. Ezek aprócska holmik, az övébe tűzve hozhatja haza őket, aztán csak akarnia kell, és a tárgyacska hatalmas épületté változik. Magaslessé, és ettől fogva a játékos kormányozhatja a szigetet, mint valami hatalmas léghajót. Ágyútoronnyá, amely megvédi az ellenséges repülőktől, de hasznos más szigeterődök lerombolásához is. Minden épület energiát igényel, amelyet a játékos szintúgy az erre szolgáló létesítmények konstruálásával biztosíthat, ill. a küldetésekben rá is találhat néhány felhasználható energiagömbre. Idővel a sziget valóságos erőddé, amolyan légi csatahajóvá változik.A folytatás innen már nem meglepő: építs minél erősebb gépeket, keresd meg az Őrizőket, büntess be nekik, és szabadítsd ki a társaid. Nos, én becsülettel leírtam, amit a játék történetéről tudok – viszont nem kommentálom.

KÜLDETÉSEK. Az égi sziget építgetése mellett a játék alapvetően küldetésalapú. A játékosnak 40 egymást lineárisan követő küldetésen kell keresztülverekednie magát. Ezek többségét különféle szerkezetekben, járművekben ülve teljesíti, de olyan is lesz, amelyben gyalogosan küzd meg más szigetlakókkal. Olykor feltűnnek ügyességi, ugribugri feladatok, vagy a piros-kulcsot-a-piros-zárba kalandjáték-séma. Bizony, a küldetéseken nagyon meglátszik, hogy a játék konzolra (is) készül.

A DEMÓ. A napokban megjelent az első publikus demó – német nyelven. Tekintsünk el attól, hogy németül talán csak a második világháborús játékokat jó játszani. Ez a demó akkor is kritikán aluli! Erősen unalmas... ezen még lehet javítani. A nagyobb baj az, hogy a játék 3D motorja megdöbbentően lusta. A mai színvonalhoz képest olyan, mint egy tízéves dízelmotor. GF2Mx-en 800x600-ban már a közepes grafikai részletesség mellett is akadozik. Nagyobb felbontásban szaggat, magas grafikai részletesség mellett pedig felbontástól függetlenül 2-3 fps-t produkál. Az F4-gombbal a fejlesztők belső használatú motorstatisztikái lehívhatók – Istenem, hát benne felejtették!

A látvány is messze áll a CDV által ígért „lélegzetelállítótól". Minthogy az F4 a renderelt poligonszámot is kijelzi, nos hát: vagy a programozók nem végeztek rendes munkát, vagy a grafikusok, mert amit láttam, az meg sem közelíti a 100 ezer poligontól elvárható látványt. A varázslatok és a fegyverek effektjei erős közepesek.

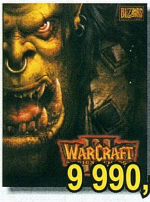
Korai lenne még végítéletet mondani, hiszen ki tudja, milyen összecsapott munkával készült ez a demó. Ez különben is csak beharangozó, és nem ismertető cikk... így a Project Nomads most megmenekült a vészesen alacsony pontszámtól. Remélem, a fejlesztők belehúznak, rendbe rakják a játékot a megjelenésig. Bízhatunk benne, mert nem kezdők. ■ **NYÚL**

CD GALAXIS

PC, X-BOX, PLAYSTATION 2, GAMECUBE, GBA JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

PC JÁTÉKOK:

Játék	Ár
Age Of Empires 1	2 990
Age Of Empires 2 Gold	12 990
Age Of Empires Pack	17 990
Airport Inc	1 990
Alice	3 990
Aliens vs Predator 1 Gld	1 990
A vs Pred 2: Primal Hunt	7 990
Alpha Centauri	2 990
Anno 1602	3 990
Aquanox	7 990
Aquarium	2 990
Arcanum*	2 990
Atlantis 2 (H)	3 990
Baldur's Gate 2	5 990
Baldur's Gate 2 mission	5 990
Battlefield 1942*	12 990
Beach Life*	Jön
Bicycle Games	4 990
Black & White	7 990
Black & White Mission	6 990
Blair Witch Volume 1	1 990
Blood Omen 2	6 990
Broken Sword 2	1 990
Bugdom	1 990
C&C Renegade	12 990
Capitalism 2 (H)	4 990
Carrera Grand Prix	1 990
Champ. Manager 3	1 990
Chessmaster 9000*	9 990
Civilization Call To Powr	1 990
Claw	1 990
Clive Barker's Undying	3 990
Colin McRae Rally	1 990
Colin McRae Rally 2	4 990
Comanche vs Hokum	1 990
Combat Chess	1 990
Commandos	1 990
Cossacks	7 990
Cossacks Mission	7 990
Crazy Taxi	7 990
Cultures 2	10 990
Cutthroats	1 990
Daikatana	1 990
Dark Age of Camelot	10 990
Delta Force Task Force D.	4 990
Desperados	5 990
Deus Ex*	3 990
Diablo 1	1 990
Diablo 2	5 990
Diablo 2 Mission	5 990
Diablo 2 Gold*	9 990
Die Hard	9 990
Disciples 2*	Jön
Disney játékok	Hívj
Divine Divinity*	Jön
Dungeon Keeper Gold	2 990
Dungeon Siege	13 990
Emperor:Battle For Dune	7 990
Empire Earth (H)	5 990
Etherlords (H)	10 990
Europa Universalis (H)	3 990
EverQuest Gold Edition	9 990
Extreme Biker	1 990
F1 2002	12 990
F1 Champ. Season 2000	3 990
F1 Manager	3 990
FA PL Manager 2001	3 990
Fallout Tactics	4 490
FIFA 2000	3 990
Fighting Force	1 990
Flight Unlimited 2	1 990
Fly	1 990
Flying Corps Gold	1 990
Ford Racing 2001	1 990
Freedom Force	12 990
Gabriel Knight 3	1 990
Gangsters 1	1 990
Gangsters 2*	3 990
Ghost Recon Gold	9 990
Global Operations	12 990
GP 500	2 990
Grand Prix Legends	1 990
Grand Prix 4*	Jön
Grand Theft Auto 1	1 990
Grand Theft Auto 2	1 990
Grand Theft Auto 3	10 990



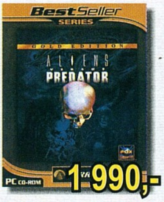
WarCraft 3



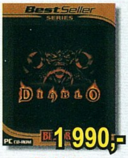
Unreal Tournament



Settlers 4



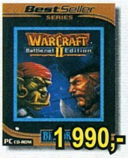
Alien vs Predator Gold



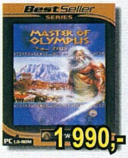
Diablo 1



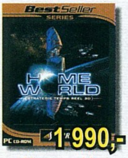
Caesar 3



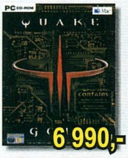
WarCraft 2 + BNet



Zeus



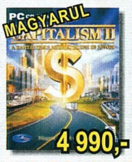
Homeworld



Quake 3 Gold



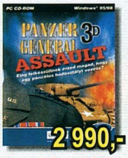
Ret. to C. Wolfenstein SE



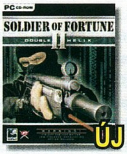
Capitalism 2



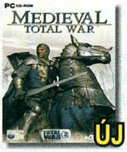
Half-Life Generation 3



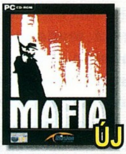
Panzer General 3D



Soldier Of Fortune 2



Medieval



Mafia



Icewind Dale



Fallout Tactics

Játék	Ár
Grandia 2	4 990
Ground Control Gold	2 990
Half-Life	2 990
Half-Life Generations 3	5 990
Half-Life Gunman	2 990
Harry Potter	12 990
Heavy Metal FAKK 2	1 990
Heroes Of M & M 3	1 990
Heroes Of M & M 4 (H)	10 990
Hidden & Dangerous Dlx.	1 990
Hitman*	3 990
Hitman 2*	Jön
Homeworld	1 990
Hotel Giant	10 990
House Of the Dead	1 990
Hoyle Games 2002*	Jön
Icewind Dale	4 490
Icewind Dale 2*	10 990
Imperium Galactica 2 (H)	1 990
Industry Giant 2	10 990
Insane (H)	4 990
I-War 2: Edge Of Chaos	4 990
Knights & Merchants (H)	1 490
Lego Football Mania	7 990
Lego Racers 2	6 990
Loco-Commotion	1 990
Mafia	11 990
Majesty	4 990
Mall Tycoon	1 990
Max Payne*	1 990
MechCommander 2	6 990
MechWarrior 4	4 990
Medal Of Honor	12 990
Medieval: Total War	11 990
Midtown M. 2 + Motocr 2	6 990
Mig Alley	1 990
Might & Magic 7	1 990
Might & Magic 9	10 990
Monaco Grand Prix 2	1 490
Monopoly Tycoon	5 990
Morrowind	6 990
Mortal Kombat 4	1 990
MS Action Pack	9 990
Myst Trilogy	9 990
Nagy Balhé (H)	5 990
NBA Live 2001	3 990
Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	3 990
Neverwinter Nights*	Jön
New York Race	2 990
NHL 2001	3 990
NHL 2002	7 990
NHL 2003*	12 990
No One Lives Forever*	2 990
Oni	1 990
Op. Flashpoint Gold	Jön
Op. Flashpoint Resistnce.	6 990
Pandora's Box	4 990
Panzer General 3D	2 990
Pizza Connection 2	4 990
Populous 3	2 990
Project IGI*	3 990
Pro Rally 2001	2 990
Quake 2	1 990
Quake 3 Gold	6 990
Railroad Tycoon II	1 990
Rally Trophy (H)	10 990
Red Alert	3 990

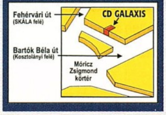
PC JÁTÉKOK:

Játék	Ár
RedGuard	1 990
Resident Evil 2	1 990
Rettegés Arénája	9 990
Return To C. Wolfenstein	6 990
Revenant	1 990
Rune	1 990
S.W.I.N.E. (H)	4 990
Saga (H)	2 990
Sakkmester (H)	4 990
Screamer 4x4 (H)	2 990
Sea Dogs	6 990
Sega Rally 2	1 990
Serious Sam	1 990
Serious Sam 2*	1 990
Settlers 4 (H)	2 990
Seven Kingdoms 2	1 490
Severance	4 990
Sheep	1 990
Shogun	3 990
Shogun mission	6 990
Sierra City Building Series:	
Caesar 3	1 990
Pharaoh	2 990
Zeus	1 990
Emperor (China)*	Jön
Sim City 3000 World Ed*	3 990
Sim Golf	12 990
Sims	9 990
Sims M 1: Livin' It Up	6 990
Sims M 2: House Party	6 990
Sims M 3: Hot Date	6 990
Sims M 4: On Holiday	6 990
Sims M 5: Unleashed*	6 990
Soldier of Fortune 2	10 990
Sonic 3D	1 990
Sonic Racer	1 990
Spec Ops 2	1 990
Speed Busters	1 490
Spiderman: The Movie	12 990
Sports Car GT	2 990
Starcraft + Brood War*	2 990
Star Trek Armada 2	12 990
Stronghold*	1 990
Stronghold: Crusader*	11 990
Sub Command	12 990
Sudden Strike	5 990
Sudden Strike 2*	Jön
Supercar	4 990
SW Galactic Battlegr.	9 990
SW Jedi Knight 2	9 990
SW Force Commander	4 990
SW Starfighter	7 990
SW X-Wing Alliance	4 990
SW X-Wing Collector's	4 990
SWAT 3 Elite	2 990
The Nations (H)	5 990
Theme Hospital	2 990
Theme Park Inc	3 990
Theocracy (H)	1 490
Thief 1	1 990
Thief 2	1 990
Thing*	Jön
Throne of Darkness*	2 990
Tiberian Sun	3 990
Tomb Raider 1	1 990
Tomb Raider 2	1 990
Tomb Raider 3	1 990
Tomb Raider 4	3 990
Tomb Raider Chronicles	3 990
Tonic Trouble	1 490
Total Club Manager 2003*	Jön
Train Town	1 990
Tribes 2	1 990
Tropico (H)	4 990
Unreal Tournament	2 990
Virtua Cop 2	1 990
Virtua Fighter 2	1 990
War Commander	10 990
WarCraft 2 BattleNet	1 990
WarCraft 3	9 990
Warlords 3 Darklords R.	1 990
Warlords Battlecry	2 990
World War III (H)	5 990
Worms 2	1 990
Zoo Tycoon	9 990
Zoo Tycoon: Dino Digs	6 990

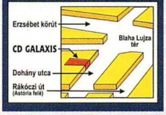
Internet Áruház:
www.cdgalaxis.hu

Hűséges törzsvásárlóinknak a tv. árakon túl
2, 3 vagy 5 % extra kedvezmény!
Első vásárláskor:
ajándék törzsvásárlói kártya, következő vásárlásnál már 2%, 20 000 Ft összvásárlás felett 3%, 50 000 Ft felett 5%!
Kivéve top akciós termék és hardver!

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél:
XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél:
VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Csomagküldés:
479-0933
Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.
Olcsó, mert kevesebbe kerül*, mint a posta.

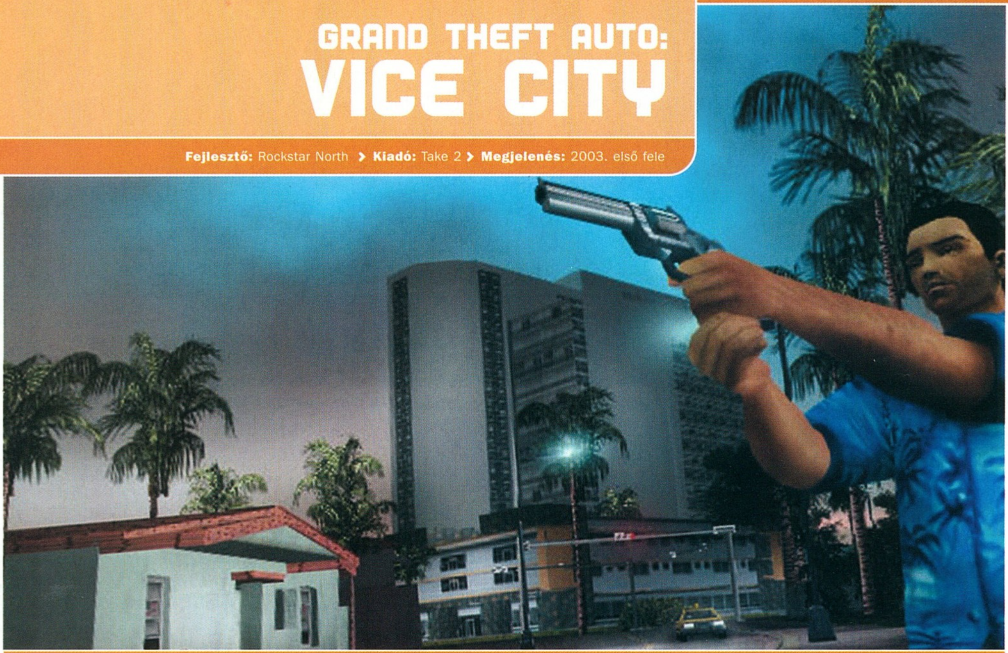


* Nettó árral számolva

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Fejlesztő: Rockstar North › **Kiadó:** Take 2 › **Megjelenés:** 2003. első fele



A bűnözést nem (csak) a valóságban űzők számára a rosszfiúk világát mindössze két sikeres játékszéria varázsolta monitorunkra. Volt egyszer ugyebár egy Carmageddonunk, amely extrém gyalogos-elütéses mókával és morbid humorral ajándékozta meg a romlott lelkű játékost. A nagybetűs hangulat viszont valahogy elmaradt a folytatásokból, a második, de különösen a harmadik részben a játékmenetet és a kocsik fizikáját is teljesen elrontották, így mint megannyi játéksorozat esetében, ezúttal is a 97-es első rész maradt az etalon. A másik neves, tizennyolc éven alul semmiképp sem ajánlott játéksorozat a Grand Theft Auto, amelyik a Carmageddonnal ellentétben folyamatosan pozitív fejlődést mondhat magáénak. Minden egy szolid kis felülnézetes autólopós progiból indult még valamikor 1998 nyarán. Aztán a folytatás az alapötletet minden téren tovább tökéletesítette, majd a tavaly Playstation 2-re megjelent, immár 3D-ben pompázó harmadik rész már osztatlan sikert aratott a játékosok körében. A 7 milliós eladás nem a véletlen műve, a tavasszal elkészült PC-s konverziónak köszönhetően végre mi, monitorfüggők is megtapasztalhattuk a nagybetűs bűnözés világát Liberty Cityben. A GTA3 véleményem szerint a grafikától eltekintve úgy tökéletes, ahogy van, az év játéka szavazáson az a megmosolyogtató helyzet fog előállni, hogy egy tavalyi Playstationös játékátirat fogja megnyerni az akciójáték kategóriát. Még „szerencse", hogy a kiegészítő-lemez csak jövőre várható PC-re, ciki lenne, ha a best of 2002 összesítésben a legjobb kiegészítő kategóriában is konzolátirat vinné el a pálmát. Mert elvinné, az hótziher. Én már azzal is elégedett lennék, ha a jól ismert Liberty Cityben kapnánk néhány új küldetést és autót. A RockStar viszont már-már olyan hihetetlenül sok újdonságot szeretne belezsúfolni a programba, ami más fejlesztőcsapat esetén talán nagyotmondó reklámfogásnak tűnne.

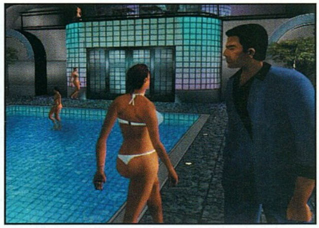
ÚJ HELYSZÍN, ÚJ KARAKTER. Ámokfutásaink áldozata ezúttal a 80-as évekbeli Vice City lesz. A városról nagyjából annyit érdemes tudni, hogy a Will Smith által is megénekelt Miami hasonmása, és körülbelül kétszer akkora, mint Liberty City. Én a mai napig belezavarodok a régi utcahálózatba is, nem tudom, hogy fogok kiigazodni az új, gigantikus terepen, főleg hogy ezúttal egyből megkapjuk majd a teljes várost, nem lesznek hídjavítások. Az új helyszínen az eddigieknél is sokkal változatosabb és életszerűbb gyalogosok tengetik mindennapjaikat, szókincsük, azaz az utcai beszólások száma is az eredeti közel négyszeresére növekszik!Az egyes bűnbandák is sokkal nagyobb intenzitással keresik mindennapi kenyerüket, így az utcák jóval eseménydúsabbak lesznek, a rendőrségnek nem a mi lekapcsolásunk lesz egyetlen feladata.

Apropó mi!

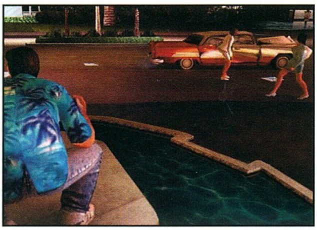
Irányítandó karakterünknek ezúttal van neve, sőt, néha még beszédre is képes Max Payne-es elődjével ellentétben. Keménykötésű delikvensünk nem most kezdi az ipart, a játék kezdetekor engedik ki a dutyiból, ahova korábbi üzekedései miatt került. Karakterünk, a szabadulás után megbánva eddigi bűnös életét, jó útra tér: megkeresztelkedik, majd díszműáruk és képeslapok terjesztésével fog foglalkozni élete végéig. Ja, nem, valamit félreolvas-













tam. Tommy Vercetti kiengedése után ott folytatja, ahol abbahagyta: régi főnökei, a Forelli bratyók megbízásából Vice Citybe megy, ahol (ismét) szinte a semmiből, pénz és hírnév nélkül kell magát felküzdenie az alvilági ranglétrán. A történet innen fog továbbgabalyodni: korrupt politikusokkal és rendőrökkel, a város legkétesebb alakjaival fogunk összefutni, köztük néhány Liberty Citys régi ismerőssel is.

A játék még kevésbé lesz lineáris, mint elődje, és a küldetések is sokkal változatosabbak és összetettebbek lesznek, jóval többször fordulnak majd elő alküldetések is! Valószínűleg marad az igen megbocsátó rendőri rendszer, azaz a közlekedési szabályokat továbbra sem kell figyelembe vennünk, üldözés esetén pedig csak autónk átfestésével szabadulhatunk meg a zsaruktól. Az viszont igen nagy újdonságot hoz a játékmenetben, hogy ezúttal az épületekbe is bemehetünk, pontosabban sokkal több és kidolgozottabb beltéri bebandukolható terület lesz! Ennek jelentőségét azt hiszem, nem kell ecsetelnem. A küldetések nem csak az eddig felsoroltaknak köszönhetően lesznek jóval izgalmasabbak: a fellelhető és ezúttal ellopható járművek száma mintegy százhúszra nő, és ezek közül nem mindegyik rendelkezik négy vagy több kerékkel! Ezúttal motorokat is elköthetünk, sőt, helikopter vezetésére is alkalmunk nyílik! Yikes!!! Már előre látom azt a küldetést, amelyikben a Kardhalban látotthoz hasonlóan egy terroristákkal teli buszt kell felrepítenünk egy felhőkarcoló tetejére! Rendőrködés, tűzoltás és taxizás mellett ezúttal pizza-házhozszállítással is elüthetjük az időnket – a további hasonló jellegű lehetőségeket egyelőre még homály fedi.

Az viszont biztos, hogy mintegy negyven eddig nem szerepelt gyilkoló eszköz fog rendelkezésünkre állni, köztük a mostanában oly népszerű láncfűrész is. Mindezek megfelelő kezelését a továbbfejlesztett célzórendszer segíti elő, sőt, az eddig nemigen használt fegyvernélküli harcrendszert is tovább finomítják – negyvenegyedik küldetés: győzd le a 25 danos, feketeöves karatemestert fegyver nélkül. :P

KÜLSŐSÉGEK, ZENEBONA. A Rockstaros fiúk a grafikát sem hagyják a régiben: sokkal részletesebb textúrákra és több poligonra számíthatunk mind épületeket, mind gyalogosokat tekintve. Jóval több tükröződő felülettel találkozhatunk, és az árnyékolást is tovább tökéletesítik. Mindemellett magasabb framerate-et ígérnek, ami a kétszer nagyobb és szebb várost figyelembe véve némi szkepticizmusra adhat okot. Majd kiderül. Ami negatívum az előzetes képekből leszűrhető – mielőtt elfelejtem: az illusztrációk egytől-egyig a játék PS2-es változatából származnak, szóval ennél valószínűleg jóval szebb látványra számíthatunk majd PC-n -, hogy az ég továbbra is egy kék papírlapból áll, a víz megvalósítása is enyhén szólva hagy kívánnivalót maga után. Annyi baj legyen: kárpótol a több mint kilenc(!!!) órányi változatos, nyolcvanas évekből való zene.

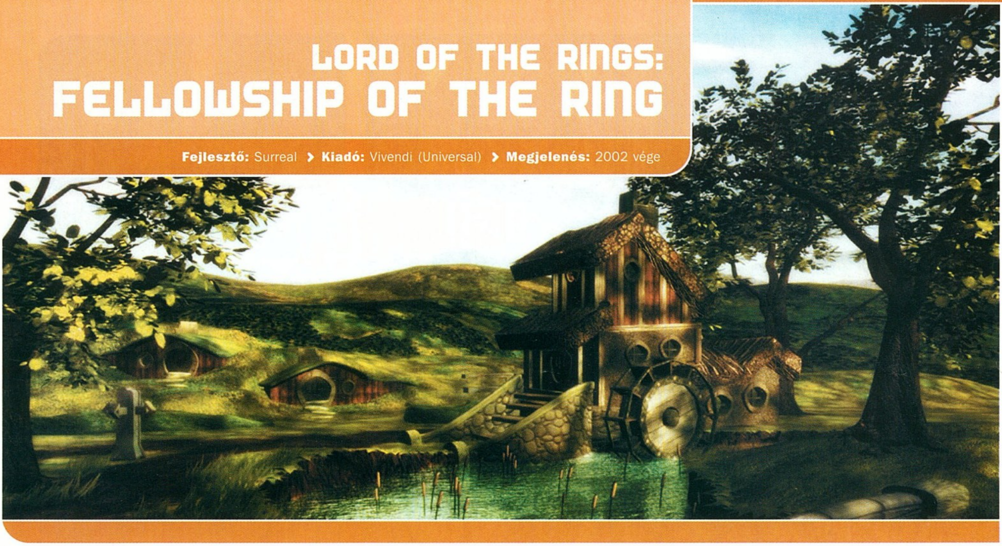
Az új városhoz persze új rádióadók is dukálnak még elképesztőbb műsorvezetőkkel. A több mint négyszer változatosabb utcai pletykálást már említettem, azt viszont nem, hogy a maffiavezérek szlengjéről ezúttal is profi hollywoodi színészek gondoskodnak majd.

MIKOR? Hivatalos megjelenési időpont csak a PS2-es változathoz van, ami október 22-e. A PC-s konverzió készítését komolyabban csak ennek kiadása után kezdik el, szóval valószínűleg a GTA3-hoz hasonlóan most is úgy fél évet kell várnunk. Valahogy talán kibírjuk, főleg hogy nekünk, PC-seknek van Mafiánk is.

Azért néha, mikor ilyen játékról írok, piszkosul elfogadnék egy PS2-t... ■ GREG5

LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING

Fejlesztő: Surreal > **Kiadó:** Vivendi (Universal) > **Megjelenés:** 2002 vége

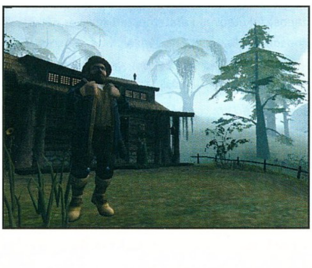


Néhány héttel ezelőttig igen hülye helyzetben érezhették magukat a PC-tulajdonosok. Úgy tűnt, hogy a készülő Gyűrűk Ura-játékok mindegyike elkerüli szeretett platformunkat, és hitetlenkedő arccal irigykedünk majd az Xbox-, PS2-, sőt, GBA-verziók láttán. Az ECTS-en aztán helyreállt a világ rendje: a Vivendi-Universal páros bejelentette, hogy megszánják a PC-s piacot is, így a The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring című akció-kaland már év végén megizzaszthatja karácsonyra kapott új procinkat. A hosszú címet a kényszer szülte: valahogy meg kellett különböztetni a programot a konkurencia játékaitól. Talán nem árt, ha kicsit rendet is rakunk a fejekben, mert nagyon könnyű összekeverni a feldolgozásokat. Egyelőre három jelentkező igyekszik meglovagolni a Gyűrűk Ura-őrületet, ezek közül kettő az Electronic Arts bábáskodásával készül. A The Lord of the Rings: The Two Towers az új mozifilmmel egy időben jelenik majd meg GBA-ra és PS2-re, és a második könyv történéseit fogja nyomon követni. Az egyszerűen csak The Lord of the Ringsre keresztelt másik Electronic Arts-játék premierjének időpontja még ismeretlen, de az igen valószínű, hogy a trilógia teljes cselekményét felöleli majd (Xbox és Gamecube-verzió várható). Végül a Vivendi-Universal gondoskodásában piacra lépő LotR: Fellowship of the Ring csak az első könyv történéseit dolgozza majd fel, GBA-n, PS2-n, Xboxon, és mint azt most már tudjuk, PC-n is.

EREDETIBŐL FERDÍTVE. Úgy tartják az angolok, hogy kétféle ember létezik: aki már olvasta A Gyűrűk Urát, és aki biztosan el fogja olvasni. Ennek szellemében nem vesztegetném a karaktert a sztori ismertetésére, inkább a játékot boncolgatnám – bár a „spekulálás" szó talán helyénvalóbb lenne, ugyanis ahhoz képest, hogy a program már a küszöbön kopogtat, a netes források igen kevés információval tudtak szolgálni. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a játék nem a filmet, hanem az első könyv eredeti szövegét adaptálja, így nem kell tartanunk Elijah Wood és Liv Tyler lemodellezett klónjától, s azok a szereplők és helyszínek is megtalálhatók lesznek (például Bombadil Toma és háza), amelyek kimaradtak a filmből (a legjelentéktelenebb mellékszereplők is megmutatják magukat a játékban, ha csak egy villanás erejéig is). A játék látványelemeit is ennek szellemében tervezték meg: nem hivatalos és félhivatalos Tolkien-illusztrátorok műveit vették alapul, hanem a Mester leírásait, és azokból próbáltak valami újat teremteni – szimpatikus törekvés, ám könnyen balsikerű lehet, ha a készítők esetleg túlságosan ebben próbálják majd kiélni kreativitásukat.

Ezt megelőzendő, a fejlesztők fel is bérelték Daniel Greenberg Tolkien-szakértőt, hogy segédkezzen a













projektben akár látványról, akár a programban szereplő szövegek szóhasználatáról van szó. Az ő beleegyezésével olyan apró, akciódús eseményeket szőttek a – könyvben kissé lassú folyású – történetbe, amelyek szervesen illenek a sztoriba, ugyanakkor gondoskodnak az emelt adrenalinszintről. Elsősorban véletlenszerű találkozásokra tessék gondolni, a 28 különböző szörnyfaj és a hozzájuk tartozó „főmonsták" rendszeres fogadó órákat adnak majd a Szövetség tagjainak (természetesen az egyes fajok viselkedése és harci taktikája el fog térni egymástól).

Végül, egy kisebb módosítás a sztori végén is történt: a legutolsó pálya a Gyűrű Szövetségének diadalával ér véget: a készítők a „de az út még folytatódik" rész előtt abbahagyják a mesélést, hogy a játékos győzelmi mámort érezhessen, és ne azt, hogy a java még csak most következik...

DRAKAN, ADD AZ ÉLETED! Az ilyen nagy nevű játékok elkészítéséért a fejlesztők ölik egymást – valami keverés ez esetben is történhetett a színfalak mögött, mert bár sokáig a Black Label neve szerepelt az előzetes honlapokon, végül a Surreal kapta a lehetőséget, hogy PC-s játékot varázsoljon a legenda köré. Ők már bizonyították a Drakan-szériával, nem is akárhogyan.



Nem meglepő tehát, hogy LotR: Fellowship of the Ring műfaji felfogása nagyban hasonlít a Drakanra, vagyis third person nézetű 3D-s akció-kaland lesz a jobbik fajtából. Három szereplőt irányíthatunk majd benne felváltva: az Andúrilt forgató jó öreg Aragornt, aki rögtön fegyverrel intézi el a felmerülő akadályokat, Frodót, aki a finomabb megoldások (lopakodás, lesből támadás, lesből menekülés) embere – akarom mondani, hobbitja –, valamint Gandalfot, aki, ha kell, üt is, de nyilvánvaló, hogy elsősorban mágiájával fog tisztes rendet vágni az orkok között. A harc- és varázslatrendszer szintén a Drakan „freeform" módszerére fog emlékeztetni, ami ismét kellemes megoldásnak ígérkezik. Eme szabadabb metódus mellett a karakterek néhány előhívható kombót is kapnak majd, és itt kell megjegyezni azt, hogy a védekezés fizikája is igen korrektül le lesz kezelve – az ork közkatonák hadonászását még csak sikerül majd kivédenünk, de egy troll meglendülő ökle ellen a legerősebb pajzs is használhatatlan lesz, mert emberünk pajzsostól fog orbitális pályára állni, ha bekap egy ilyen gyomrost.

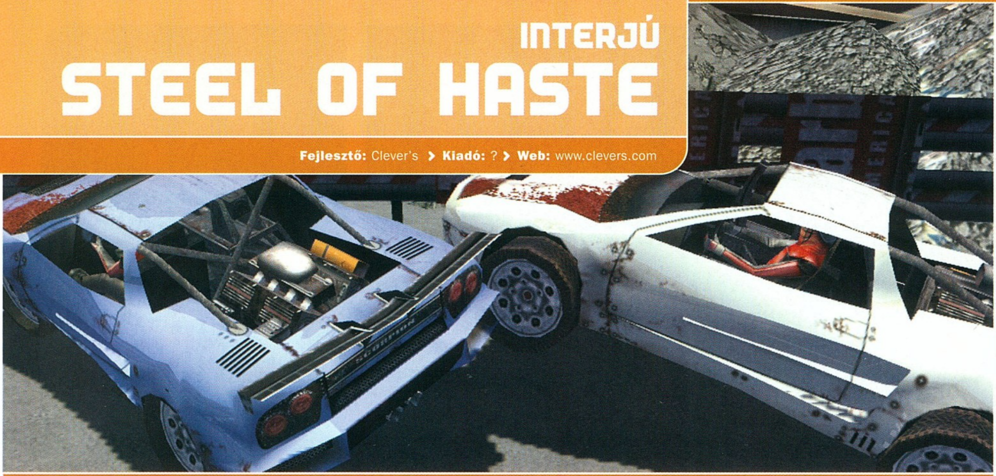
A könyvben is szereplő közelharci fegyvereken (Anduril, Fullánk stb.) kívül arra is lehetőség nyílik, hogy íjat kézbe kapva nyilatkozzunk a középföldei helyzetről – a nagyobb találati esély érdekében a kamera célra tartáskor first person nézetbe vált majd, elfek előnyben. A fegyverek mellett varázstárgyak is bonyolítják majd életünket, és természetesen az Egy Gyűrűt is használhatjuk, bár az árát keményen meg kell fizetni, úgyhogy előtte kérjük ki háziorvosunk vagy gyógyszerészünk véleményét.

EGY PLATFORM MIND FELETT. A Vivendi illetékese szinte semmit nem szivárogtatott ki a technikai háttérről, de annyit azért elárult, hogy az Xbox-verzió szolgál a fejlesztés alapjául, azt ültetik át a többi platformra. A különbség lényegében csak a grafikában (a felbontásban és az effektek használatában) fog megmutatkozni, a modellek és az animációk nem változnak. A mozgások nagy részét egyébként nem motion-capture-ölték, hanem kézzel rakták össze – a grafikusok mentségül azt hozták fel, valahogy nem találtak olyan trollt és balrogot, akire jó lett volna a mocap-ruha... A hírek szerint az Xbox és a másik két verzió színvilága is el fog térni kissé: előbbi színesebb, csiricsárébb lesz, utóbbiak pedig inkább életszerűbb, misztikusabb külsőre törekednek á la Drakan. Mindhárom platformon késő őszre ígérik a premiert, szóval már nem kell sokat várnunk a virtuális orkirtásra. Akiknek volt szerencséjük látni az ECTS egyik eldugott sarkában rendezett bemutatót (a készítők természetesen a volumetrikus ködöktől és bump-mappingektől ékes Xbox-verzióval menőztek), azok azóta is ódákat zengnek a játék hangulatáról.

A jól megtervezett helyszínek – Zsáklak, Völgyzugoly, Moria stb. – mellett a több ezer dialógust és a szinkronhangokat magasztalják az égig, az átvezető mozikról pedig olyan véleményt is olvastam saját két szememmel, hogy „Peter Jackson megirigyelhetné őket". Ezt azért övön aluli túlzásnak tartom, de a fentieket számba véve igen valószínű, hogy nem nagyon lehet elrontani a Fellowship of the Ringet (legfeljebb az irányítással): sikerműfaj készül a lehető legjobb alapanyagból, remek fejlesztési koncepcióval – lehet, hogy ideje lenne Vivendi-részvényeket venni...? ■ STÖKI

STEEL OF HASTE

Fejlesztő: Clever's > Kiadó: ? > Web: www.clevers.com



Bár a Clever's legújabb autós játékának bejelentése óta eltelt másfél hónap, mi mégis úgy gondoltuk, hogy csak most látogatunk el hozzájuk, mert esetleg olyan kiegészítő információkat tudhatunk meg, amelyek korábban még nem voltak letisztázva, no meg ez idő alatt a játék fejlettsége is magasabb szintre került, így a legfrissebb hírekről számolhatunk be nektek.

Először is szeretnék gratulálni korábbi játékotokhoz, a Screamer 4x4-hez. Tapasztalataim szerint óriási sikere volt szimulátoros berkekben. Köszönjük szépen. Igen, mi is rengeteg pozitív visszajelzést kaptunk, még a tengerentúlról is érkeztek hozzánk gratuláló üzenetek különböző terepjárós társaságoktól.

Mi történt veletek azóta? A csapat jelentősen kibővült, pillanatnyilag 17-en vagyunk: 6 programozó, 6 grafikus, 1 hangfelelős, 2 látványtervező és a menedzsment. Megrendelésre 3 hónap alatt elkészítettünk egy szintén off-road játékot, ám ez csak Amerikában jelent meg, ezért itthon nem keltett különösebb feltűnést. Ezután viszont komoly döntés előtt álltunk: meg kellett határoznunk a Clever's jövőbeni stratégiáját. Nem tudtunk ugyanis a konzolok, és azon belül is az Xbox térhódítása, valamint a PC-s eladások várható visszaesése felett szemet hunyni. Mindezeket mérlegelve úgy határoztunk, hogy ezek után inkább az Xbox technológiát részesítjük előnyben.

Mint megrögzött PC-hívő szomorúan hallom ezt. Sajnos nem tudjuk függetleníteni magunkat a trendtől, mi is a piacból élünk. De ez nem jelenti azt, hogy a PC-t örökre elvetettük. Mikor ezt eldöntöttük, az Xbox akkor Magyarországon tulajdonképpen még nem létezett, csak később tudtunk beszerezni néhány példányt, és a felépítéséből adódó lehetőségek megismerése is időbe telik. Tétlenül azonban nem akartunk ülni, ezért kb. fél évvel ezelőtt elkezdtük készíteni ezt az akciódús autós játékot.

A precizitást és megfontoltságot igénylő terepjárók után miért váltottatok teljesen más stílusra? Egyrészt szerettük volna kipróbálni magunkat más környezetben, másrészt minél több tapasztalatot kívánunk gyűjteni a jövőbeni fejlesztéseinkhez, amelyekhez az alapot a Steel of Haste kitűnően megadja. Már most rengeteg olyan ismerethez jutottunk, amely a későbbiekben nagy hasznunkra lesz, mert sok olyan buktatót el tudunk majd kerülni, ami jelentősen meghosszabbítaná a fejlesztés időszakát.

Mi okozta eddig a legnagyobb nehézséget? Huh, várjál, ezen gondolkoznunk kell... Apróbb problémák előfordulnak, de a legnagyobb fejtörést talán a játék felépítése és a hangulat megteremtése okozta. Kezdetben old timer autókban gondolkodtunk, de aztán sorra jöttek az ötletek, valamit kivettünk, valamit beépítettünk, így jutottunk el a mostani, immár negyedik verzióhoz, de még most sem tudjuk azt mondani, hogy minden szempontból ez a végleges változat. A játék helyszíne egy lepusztult város, amely 10 körzetre van osztva: kikötő, gettó, raktártelep, belváros stb., tehát mindegyik egyedi látvánnyal fog rendelkezni. Zárt körpályák lesznek, egyenként 35-45 másodperc hosszúsággal. Jelenleg négy helyszínnel vagyunk kész, 3 van tesztelési fázisban, 3 pedig még a tervezési szakaszban tart.

És az autók? Az autókkal is jól haladunk, bár inkább alkatrészeknek nevezném őket. A játék elején ugyanis adott pénzösszegből kell egy autót összerakni, amelyet folyamatosan lehet majd fejleszteni. 12 karosszéria, 7 motor, többféle hajtáslánc, 4 gumitípus és nitro jelenti a kínálatot, tehát a variációk száma igen soknak mondható. Mindezeken túl háromfajta fegyverrel is felszerelhetjük járgányunkat, ezekkel az ellenfelek életét keseríthetjük meg - ami persze fordítva is igaz: ránk is tüzelnek majd, sőt, a saját lövésünk okozta robbanás lökéshulláma akár minket is lelassíthat.

A fegyveres játékmód azonban kikapcsolható lesz, tehát aki csak tisztán az autózás öröméért ül a gép elé, az is megtalálja a számítását.

Hogyan oszlanak meg az ellenfelek? Három klán szerepel a programban, és ezek tagjai eltérő tulajdonságú kocsikkal rendelkeznek. Az egyik csapat sportautókkal megy, a másik személyautókkal, a harmadik pedig terepjárókkal. Egy verseny során velünk együtt hat induló van, a cél persze az első hely megszerzése.

Sok játék bukott már meg a gyatra mesterséges intelligencia miatt... Mi nem szeretnénk ebbe a hibába esni. Bár ez a terület teljesen ismeretlen volt számunkra, ennek ellenére remekül haladunk. Az egyik programozónk kizárólag az AI-val foglalkozik, ami garancia lehet a magas szintű megvalósításra.







Milyen szintű fizikát terveztek? Bármennyire akciójáték lesz, a tökéletes fizikára óriási hangsúlyt fektetünk. Nem szeretnénk untatni az olvasókat különböző függvényekkel, bonyolult matematikai számításokkal, inkább közérthetőbben azt mondjuk, hogy minden típusú autó minden helyzetben pontosan úgy fog viselkedni, ahogy az életben. Sikerült olyan fizikai modellt készítenünk, amelyik képes arra, hogy bármely valós autó értékeit 1 perc alatt berakjuk a játékba, és tökéletesen ugyanazt a vezetési élményt kapjuk, mintha valóban benne ülnénk. Ezt az alapot a későbbiekben kiválóan tudjuk majd használni.

Közvetlenül az interjú előtt érkeztetek meg az ECTS-ről. Milyen volt a játék fogadtatása? Nagy sikere volt, általánosságban elmondható, hogy mindenkinek tetszett. Sokan direkt minket kerestek, mert korábban már hallották, hogy megint készítünk valamit, és a részletekről érdeklődtek. Jó néhány kiadóval is tárgyaltunk, a következő két hétben várjuk a visszajelzéseket, tehát úgy tűnik, hogy ez a dolog is sínre került.

Gépigény? Szeretnénk, ha a játékunk minél szélesebb réteghez eljutna, ezért sokat dolgozunk a kód optimalizálásán. Ennek alapján egy PII-500-as processzor és egy GeForce2-es videokártya elegendő lesz a folyamatos játékmenethez.

Mikor kerül a boltokba? Eredetileg idén karácsonyra szerettük volna kihozni, de már látjuk, hogy ezt a határidőt nem tudjuk tartani. Az elengedhetetlen marketingmunkákra legjobb esetben is 2-3 hónapot kell számolni, valamelyik kiadóval is meg kell még egyeznünk, tehát számításaink szerint csak jövő márciusban fog megjelenni.

Köszönöm az interjút, és akkor most bele is vetném magam a játékba... Parancsolj.

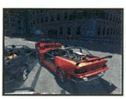
A játék kipróbálásakor megértettem, hogy a srácok miért meséltek olyan lelkesen róla, szinte egymás szavába vágva. Először egy gyenge sportautóval mentem, amelyet könnyedén lehetett vezetni, csupán az ugratóknál kellett vigyázni a kis önsúly és a feszes futómű miatt. Ahogy raktam bele az erősebb motorokat, úgy vált egyre kezelhetetlenebbé, végül a nagy teljesítményből kifolyólag a pálya minden méterével meg kellett küzdenem. Főleg gyorsításkor kellett odafigyelnem a gázadásra, mert a hátulja állandóan ki akart törni.

A terepjárók teljesen más vezetési stílust követeltek. A nagy tömeg miatt természetszerűleg nem gyorsultak annyira, de ha egyszer lendületbe jöttek, igen csak résen kellett lenni. Az előző autókhoz képest a legnagyobb kontraszt kanyarodáskor volt érezhető, a lágy felfüggesztés és a hosszú rugóút következtében bedőlő karosszéria érdekes helyzeteket produkált. Viszont a robusztus felépítés az ellenfelekkel való ütközésekkor megtette jótékony hatását, úgy pattogtak le rólam, mint a nikkelbolha.

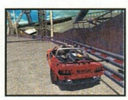
A próba utolsó harmadában a vezetést könnyítő alkatrészeket kapcsolgattam ki-be: blokkolásgátló, kipörgésgátló, menetstabilizátor. Nagyszerűen megmutatkozott, hogy eme technikai újításokkal milyen könnyű dolgunk van a valódi vezetés során. A kézifékes fordulók egy autótípuson belül is nagyban függtek sok egyéb mellett a súlytól és a súlyponttól, továbbá az első-, hátsó- és összkerékmeghajtás is a valóságot tükrözte: az egyik az orrát tolta, a másik a hátulját, a harmadik semlegesen viselkedett. („A fizikai motor menet közben a tömegtől kezdve a lengéscsillapítóra ható erőkön keresztül a légellenállásig mindent számol – utóbbit még a kanyarodáskor megváltozó értékek is befolyásolják.")

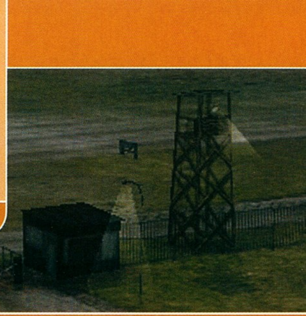
A látvánnyal is teljesen meg voltam elégedve, a gömbölyű autóformákon egyetlen éles kiszögellést sem vettem észre, a pályaelemek a hangulatba tökéletesen passzolnak, és a manapság divatos tükröződések is valós időben zajlanak, nem előre megrajzolt hatásokat kell elképzelni. („A grafikai engine szerintünk nagyon jól sikerült, az árnyékok megvalósítására pedig különösen büszkék vagyunk.")

Összességében elmondhatom, hogy élveztem a látogatást, nagyszerű élmény látni egy játékot fejlesztés közben. Aki szereti ezt a stílust, nem fog csalódni, mert igazi gyöngyszemmel gazdagodik. És még a közterület felügyelők sem büntettek meg tilosban parkolásért :) ■ TASNÁDI ZOLTÁN





SOLDIERS OF ANARCHY

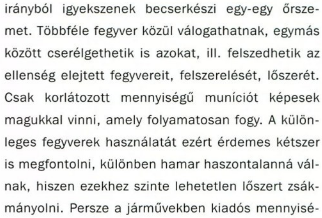
Fejlesztő: Silver Style Entertainment > **Kiadó:** Simon and Schuster Interactive > **Megjelenés:** 2002. ősz

Igen, ez riasztó! Újabb 3D-s, poszt-apokaliptikus RTS játék, ezúttal névtelen fejlesztő cégtől, sosem ha lott kiadó gondozásában. Pontosan így éreztem, amikor először hallottam a Soldiers of Anarchyról. Ped a fejlesztő nem is annyira ismeretlen: eddig főként sportjátékokkal és gazdasági szimulációkkal fogla kozott, de Gorasul című RPG játékuk nyilván többeknek ismerősen hangzik.
Hollywoodi filmeken edződött kritikai érzékem mindig figyelmeztet: annál jobb egy mozi, minél keveseb nagynevű sztár játszik benne. Valami ilyen előérzet vett rá arra is, hogy foglalkozzak ezzel a hirtelen fe bukkant játékkal. Hmm... nem csalódtam! Pontosabban mondva: pozitív irányú csalódás ért.

SZTORI. A Soldiers of Anarchy a közeljövőben játszódik. Szörnyű genetikai kór tizedelte meg az emberiséget erőszakon alapuló világrendet hagyva maga után. Hőseink egy bunker mélyén élték túl az Apokalipszist, valahol Európa és Ázsia mezsgyéjén. Korábban a világ minden tájáról gyűjtötték össze őket, hogy nemzetközi összefogásban harcoljanak a terjedő terrorizmus ellen – hmm... szemlátomást aktuális. Tíz esztendőt töltöttek el a föld alatt mit sem tudva az idefent uralkodó helyzetről. Mikor újra a felszínre merészkednek, vállalva még a szörnyű betegség kockázatát is, olyan világot találnak idefent, amelyik aligha szolgál örömükre. Valakinek cselekednie kell! Megfékezni az erőszakot, és felfedni a szörnyű titkot, amely az emberiséget csaknem kipusztító betegség mögött rejlik.

JÁTÉKMENET. A játék hagyományos RTS-kliséket vegyít a Commandosra és a Jagged Alliance-re emlékeztető RPG-elemekkel. A taktikai gondolkodásra és a valóságot szimuláló harctéri döntésekre helyezi a hangsúlyt. A játékos katonákat és különféle járműveket irányíthat. Életben kell tartania őket, épségben visszahozni a gondjaira bízott járműveket és felszerelést... közben persze teljesíteni a feladatot. A küldetések között pedig bevásárolhat: fejlesztheti, menedzselheti csapatát. Minden egyes ember és jármű felszerelését összeválogathatja és cserélgetheti – olyan inventoryjuk van, amilyet az RPG játékokban már megszokhattunk. A játékos dönti el, milyen ruhát viseljenek, milyen fegyvert tartsanak a kezükben.
Minden katonának előélete, egyéni története van, küldetésről-küldetésre egyre tapasztaltabbak lesznek, és lehetnek egyedi képességeik is. Van, aki a robbanószerekhez ért, más a mesterlövészethez, a gyógyításhoz, vagy kiválóan kezeli a kézifegyvereket stb. Nem mindegy tehát, melyik feladatot melyik katonára bízza az ember. A tank aknák telepítését vagy felszedését például érdemes a tűzszerészre hagyni, ellenkező esetben az akció könnyen balul sülhet el.
A harctéri taktika sokrétű. Az emberek futhatnak, guggolhatnak, kúszhatnak; nem mindegy, milyen irányból igyekszenek becserkészi egy-egy őrszemet. Többféle fegyver közül válogathatnak, egymás között cserélgethetik is azokat, ill. felszedhetik az ellenség elejtett fegyvereit, felszerelését, lőszerét. Csak korlátozott mennyiségű muníciót képesek magukkal vinni, amely folyamatosan fogy. A különleges fegyverek használatát ezért érdemes kétszer is megfontolni, különben hamar haszontalanná válnak, hiszen ezekhez szinte lehetetlen lőszert zsákmányolni. Persze a járművekben kiadós mennyiségű utánpótlás szállítható... csak hát ezekre vigyázni kell, zajosak, könnyű célpontot nyújtanak.





GRAFIKA. Grafikájában a Soldiers of Anarchy n hoz nagyot. Senki ne várjon C&C Generalshoz m tó látványvilágot. Ugyanakkor komoly baj sincs le. A terep elfogadható, a járművek sem rosszak karakterek már kevésbé kidolgozottak, a mozg suk, a különféle parancsokhoz tartozó animáci pedig kimondottan gyengék, különösen közelről nézve.



DEMÓ. A Soldiers of Anarchy demója az elmúlt hónapban jelent meg. Több óra önfeledt szórakozást nyújt. Tutorialt és egy demó küldetést tartalmaz – éppen elegendőt ahhoz, hogy az emb belekóstoljon, milyen is lesz a teljes játék. Csap nyi katonát, egy páncélozott csapatszállítót és dzsipet irányítunk. A feladat elrabolt emberek szabadítása, akiket egy militáns csoport rabszolg ként szándékszik értékesíteni.
Az irányítás többé-kevésbé az RTS-ekben megsz kott, könnyen elsajátítható, aztán kézre áll. Az terfész egyszerű és kényelmes. Az egységek külö leges parancsait jobb-kattintásra előugró, ún. dió-gombos menüben adhatjuk ki. Nagy könnyeb ség az intelligens-kurzor használata – amikor kurzort valamilyen objektum fölé visszük, oly módba vált, hogy a pillanatnyilag legvalószínű parancsot egyetlen kattintással kiadhassuk.

Összességében: érdemes játszani egy jóízűt demóval. A játékszabályok jók, a grafika elfoga ható, az irányítás gondmentes, a játékmenet le lincselő. Minden azon múlik majd, hogyan sikerü leveldesign.
Ha a fejlesztők változatos és érdekes küldetései alkotnak, akkor olyan játékot hoznak létre, amel a leghíresebb RTS-ek nyomdokába léphet. Rem lem, így lesz. Várom a megjelenést. **NYÚL**

DARK AGE OF CAMELOT:
SHROUDED ISLES

Fejlesztő: Mythic Entertainment > **Kiadó:** Wanadoo (Eu) > **Web:** www.shroudedisles.com

Bár bőségesen jelentek s jelennek meg fantasy világban játszódó online szerepjátékok, a mai napig két igazi versenyzőt tartunk csak számon, az EverQuestet és a Dark Age of Camelotot. Mindkét játéknak megvan az előnye és a hátránya a másikkal szemben, de kis túlzással azt mondhatjuk, valamelyikben mindenki megtalálhatja a számítását.Előre bocsátom, ez a bemutató nem azok számára készül, akik már Camelot szerelmesei, hanem azoknak, akik csak érdeklődnek a stílus iránt, de nem tudják, mire számítsanak.

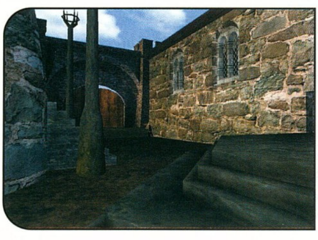
JELEN. A DAoC kizárólag interneten játszható szerepjáték, melynek virtuális világában egyszerre több ezer, a legváltozatosabb országokban élő ember kalandozik. Mondjuk, a 2001-ben beindított európai szervereknek köszönhetően hazánkban főként háromféle nyelv képviselőivel lehet találkozni: két szerver jut az angoloknak, négy a németeknek és három a franciáknak. (Az angol szerverek háttérbe szorulását részben magyarázhatja, hogy az amerikai változat már évek óta működik, noha annak beszerzése csak a tengerentúlról lehetséges.)

A világ alapfelállása a következő: adott három birodalom (Hibernia, Midgard és Albion), melyek folyamatos harcban állnak egymással. A játékosnak induláskor el kell döntenie, melyik oldalhoz kíván csatlakozni, és ettől kezdve minden erejével annak megóvására kell törekednie. Az ifjú kalandorok még nagyrészt a környékükön élő szörnyetegek vadászásával kénytelenek foglalatoskodni, de közepes szinttől megnyílik előttük a nagyvilág, mikor is társaikkal együtt kész hadjáratokhoz, vagy gerillatámadásszerű rajtaütésekhez csatlakozhatnak más, szintén játékosok által irányított seregek ellen.

JÖVŐ. A cikk apropójául a hamarosan megjelenő kiegészítő lemez szolgál, mellyel a fejlesztők megújítani remélik a lassanként öregedő univerzumot. Hisz legyen bármily nagyszerű is egy játék, a múló évek során a grafikája mindenképp elavul, s a régről ismert fajok, foglalkozások, vadászterületek lassanként unalmassá válnak. Noha a szakadatlanul dolgozó fejlesztői gárda egyik feladata épp ezek csiszolgatása, olykor nagyobb változásokra is szükség van, jelen esetben erre a lemezre, mely új szigeteteket csatol mindhárom birodalom területéhez, mindegyiken egy-egy sosem látott játszható fajjal. A varázslatos, tündérszerű hiberniaiak a sylvanokkal gazdagodnak, mely elnevezés az AD&D tudorai számára ismerősen csenghet. Olyan, a természettel szoros kapcsolatban élő emberekről van szó, kik az évszázadok során lassan beleolvadtak környezetükbe, s fakéregszerű bőrükkel, levélhajukkal ámulatot keltenek az utazókban – már amikor nem háborúra készülődnek, mert olyankor jobb elkerülni őket.Albion kevéssé ismert, vagy mondjuk inkább, elfeledni próbált faja az inconnu, akik Arawn, az alvilág istenének tiszteletére föld alá száműzték magukat. Ennek megfelelően bőrük szinte áttetszően fehérre vált, és szemük természetellenesen nagyra duzzadt.A fagyos Midgard lakói a valkyn népet fedezték fel, kik a legendák szerint Aegirt, a Troll Atyák földjét elfoglaló hatalmas harcosok leszármazottai.Talán ennyiből is érzékelhető az egyes népek közötti különbség. Míg Albionban az emberi kettősség uralkodik, a rend és a fegyelem ötvöződik a sötét tanokkal, Hiberniában a mágia kényes egyensúlya irányítja a dolgokat, Midgardban pedig az erő a mérvadó.

Ennek megfelelően alakulnak az új kasztok is: Albion a sötét tudományok ismerőivel, a nekromantákkal bővül, valamint a hibrid reaverrel, akik amellett, hogy a láncvérttől lefelé mindenféle páncélt viselhetnek, rendkívül jártasak a fegyveres képzettségekben (köztük az új, rugalmas fegyverekében), s még közepesen erős támadó varázslatokkal is kiegészül repertoárjuk.

Hiberniába természetesen az animist kaszt kerül, akik elsősorban a növényvilágban rejlő erőket képesek kihasználni. A valevalkerek a harciasabb oldalt képviselik, s bár páncélt nem viselhetnek, különféle bűvigékkel erős védőburkot vonhatnak maguk köré, s félelmetes kaszájukkal is képesek távol tartani ellenfeleiket.A midgardi bonedancerek kicsit talán a nekromantákra hajaznak, mivel az ő erejük is a holtak csontjaiból ered. A savage pedig vadállati ösztönökkel rendelkező harcos, aki a bonyolult fegyverek helyett sokkal jobban bízik puszta öklei erejében. Bár ez nevetségesnek tűnhet az albioni fegyvermesterek pusztító lándzsáihoz képest, bolondság lenne lebecsülni hatalmas erejüket és tűrőképességüket, mely sok elbizakodott vitéz korai halálát okozta már.





LÁTVÁNY. Nos, látható, hogy újdonságban nem lesz hiány, de mielőtt megadnám magam az oldal fenyegetően közeledő végének, muszáj legalább pár szót ejtenem az újfajta kinézetről. A legújabb generációs kártyák szolgáltatásait kihasználó új grafikus interfésznek köszönhetően számos változásra lehet számítani e téren is, így például megjelennek a tükröződő felületek (köztük a vízfelszín, melyen mellesleg a benne haladó kalandorok hullámokat vetnek), a valós idejű, minden karakterre, tárgyra és terepre kiható árnyékolás, a sokkal nagyobb felbontású textúrák (végre nem lesz olyan elmosódott a talaj) és a finomabb animációk.

Mindehhez persze szükség lesz DirectX 8.2-t támogató grafikus kártyára (pl. GeForce 3-4), de a látvány megéri a befektetést, különösen, mivel a megújult külső nem csak az új, de a régi területekre is kiterjed.

Végezetül fel kell hívnom valamire a figyelmet: noha az amerikai küldetéslemez megjelenését idén novemberre teszik, figyelembe véve, hogy az európai szerverekre mindig csak egy-két hónappal később tudják feltölteni a hibajavító patch-eket, nem tartom elképzelhetetlennek, hogy ez is csak jövő évre tolódik át. Ám, ha valaki úgy gondolja, majd beszerzi kintről a játékot, le kell beszélnem róla, a két változat nem lesz kompatibilis egymással.

De hát, annak is megvan az előnye, ha itt kicsit később jutunk hozzá az újdonságokhoz, legalább nem fogunk teljesen sötétben tapogatózni, mikor kincsünket a keblünkre ölelhetjük, szerencsésebb embertársaink tapasztalataiból merítve jókora előnnyel lendülhetünk bele az új világ felfedezésébe. ■ BIRD

MAFIA

Fejlesztő: Illusion Softworks **> Kiadó:** Take 2 **> Web:** www.mafia-thegame.com



A platform-háborúkra hajlamos PC-s játékosoknak szörnyű kínokat kellett kiállniuk az elmúlt időkben: négy hosszú hónapig voltak kénytelenek elviselni a PS2-tulajok szája szélén bujkáló lesajnáló-önelégült mosolyt. „A GTA3-ért vagytok úgy oda?" – mondta ez a mosoly – „Azért a GTA3-ért, amelyik nekünk már hónapok óta megvan, és hülyére játszottuk magunkat vele? Hát ennyit tud a PC? Egy szál fél éves PS2-átirat lenyomja a ti teljes játék-kínálatotokat?". Nos, jelentem, a gúnyos mosolyok kora lejárt, megérkezett a PC-s játékvilág méltó válasza a GTA3-ra, ráadásul Kelet-Európából, ami külön öröm a tágabb értelemben vett lokálpatrióta magyar szívünknek. Ráadásul a Mafiát még csak nem is lehet GTA-klónnak titulálni, hiszen három éve kezdték el fejleszteni derék cseh felebarátaink, amikor a GTA-sorozat még a második résznél is alig tartott. Ennek ellenére az elkövetkezendő oldalakon a játékot unos-untalan a GTA3-hoz fogom hasonlítani feltételezve, hogy azt mindenki ismeri, talán leginkább így kaphattok képet a Mafia erényeiről és gyengéiről. Előre bocsátom, az előbbiek lesznek többségben!

ISTEN HOZOTT A CSALÁDBAN! Történetünk a mérsékelten vidám harmincas évek Amerikájában játszódik (tudjátok: gazdasági világválság, szesztilalom, Al Capone, ilyesmik), egy Lost Heavennek keresztelt fiktív nagyvárosban. Hősünk, Tommy Angelo egyszerű taxisofőr, aki rossz időben tartózkodik rossz helyen, és belekavarodik az olasz maffiacsaládok háborújába. Miután akaratlanul megmenti két gengszter életét (sok választása van, két fegyveres bevágódik a taxijába, és pisztollyal hangsúlyozzák az „akárhová, de piszok gyorsan!" úti cél komolyságát...), a konkurens család gorillái pedig bosszúból összetörik a kocsiját (és kis híján hősünk csontjait is), emberünk csak rossz döntést hozhat, maffiózó „barátaitól" kér segítséget. Innentől Tommy számára nincs megállás, rákap a hatalom és az erőszak ízére, végzetesen belegabalyodik a Salieri és a Morello család háborújába, hidegvérrel öl, ha kell, és elvégez minden rá kiszabott piszkos munkát, végigjárja a maffiózó-szamárlétrát, de végül aztán mégis van ereje, hogy megpróbáljon kitörni ebből az életből. Az intróban Tommy egy rendőrtiszttel beszélget, és védelmet kér családja számára Salieriékkel szemben. Ahogy elmeséli a nyomozónak nyolcéves pályafutását a maffiában, úgy alakul a játék, tulajdonképpen Tommy visszaemlékezését játsszuk végig azzal a kényelmetlen érzéssel, hogy az elejétől pontosan tudjuk, happy endről felesleges még álmodoznunk is. Amellett, hogy izgalmas, a történet tanulságos és elgondolkodtató is, ami játéksztorik esetében igen ritka madár. A GTA3 jéghideg kőmacho hősével ellentétben Tommy szerepébe igencsak könynyen bele tudjuk élni magunkat, és izgulni a sorsa miatt a csavaros és hosszú sztori folyamán, de a többi szereplő is nagyon életszerű, nem fekete-fehér papírmasé-figurák, mint az átlagos játékhősök, hanem élettel teli, átérezhető motivációkkal és jellemvonásokkal rendelkező, igazi karakterek.

HRESZ-TESZT. A játékmenet első blikkre a GTA3 '30-as évekbe helyezett klónjának tűnik: autóveze-







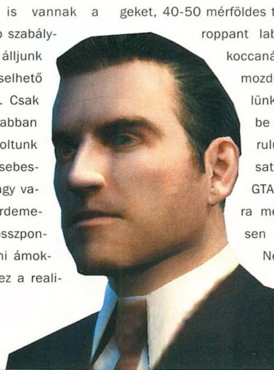






tés és külső nézeti lövöldözős akció keveréke. Aztán lassan kijönnek a különbségek. Először is, a Mafia sokkal komolyabbra veszi a figurát a GTA3 szabad, felelőtlen (ám kétségtelenül szórakoztató) stílusánál. Itt nem száguldozhatunk kedvünkre a forgalommal szemben, és üthetünk el tízesével ártatlan járókelőket puszta szórakozásból. Lost Heavenben elegendő egyetlen piros lámpán átmenni, túllépni a 40 mérföldes sebességhatárt, vagy fegyverrel rohangálni a nyílt utcán, máris nyakunkon a rendőrök (szerencsére azért a jobbkézszabályt és a többi marhaságot nem muszáj betartani). A nyakunkon kívül azonban a zsebünkben (illetve Don Salieri zsebében) is vannak a zsernyákok, ezért ha csak enyhébb szabálysértést követtünk el, nyugodtan álljunk meg, szálljunk ki a kocsiból, elviselhető mértékű pénzbírsággal megússzuk. Csak akkor kell menekülni, ha súlyosabban bebűnöztünk (mondjuk halálra gázoltunk valakit, esetleg 80-nál nagyobb sebességgel száguldoztunk), de úgyis nagy valószínűséggel elkapnak, tehát érdemesebb a puskaport a küldetésekre összpontosítani, a békés utazgatás közbeni ámokfutást a játék nem díjazza. Ugyanez a realitásra való törekvés jelenik meg az autók vezetésében. A kocsik (valami 60 különféle járgányt vezethetünk) mind a harmincas évek oldtimereinek pontos másai, és (bár kisebb anakronizmusként kérhetünk hozzájuk automata váltót) állítólag pontosan úgy is viselkednek. Ezt speciel nem tudtam ellenőrizni, sosem vezettem ilyen autómatuzsálemeket, de szíves-örömest elhiszem a fejlesztőknek, hogy a gépek anno ennyire katasztrofális gyorsulással és úttartási stabilitással voltak megáldva.

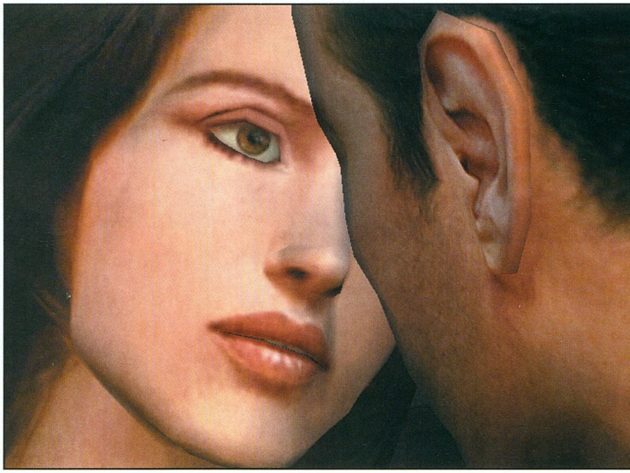
Lost Heavenben a százhúszas tempó már őrült száguldás: és valóban, amellett hogy a gépek elenyészően kis része bírja egyáltalán az ekkora sebességeket, 40-50 mérföldes tempó fölött az autók már roppant labilisak. Elég egy kisebb koccanás, vagy óvatlan kormánymozdulat, és máris kipördülünk; ha túl gyorsan megyünk be egy kanyarba, akkorát borulunk, mint a ház, satöbbi, satöbbi. Le kell vetkőznünk a GTA3 arcade-reflexeit, és újra meg kell tanulnunk rendesen vezetni, mintha csak a Need for Speed elől ülnénk át a Grand Prix Legendshez. Az autóknak igen korrekt fizikájuk is van, az emelkedőkre nehezen kaptatnak fel, lejtőn meg gyorsulnak, de úgy, hogy a fék alig fogja meg. A többi sofőr aránylag nyugisan vezet, bár index híján kicsit hazárdjáték-szerű megtippelni, hogy ki mikor akar az orrunk előtt kanyart venni, netán megállni, de azért hamar bele lehet jönni a szabályos és biztonságos közlekedésbe, csak az elsőbbségadás kötelezőségében ne bízzunk különösebben. Autókat lophatunk is, ha úgy hozza a szükség, ehhez időre van szükségünk, na meg az egyes típusok feltörésének tudományára, amit a Család autószerelő zsenije, a félhülye csodabogár Ralph adagol nekünk folyamatosan a történet folyamán (ezzel a készítők ügyesen kikerülték azt a lehetőséget, hogy véletlenül túl jó kocsit tudjunk újítani magunknak már a játék korai szakaszában).



A kezelés eléggé magától értetődő, és jó néhány segítséget is kapunk, ilyen a már említett automata váltó, a nagyon hasznos „speed limiter", amely a sebességhatár-túllépéstől óv meg, és a bármikor előhozható térkép. Persze a város méreteinél fogva ez utóbbinak csak egészen kis szelete fér el a monitoron, időlimites küldetések során ajánlatos pauzálni, és az előzőleg a falunkra gondosan kira-

> A CENZ URA

Na, vajon hol tiltanak be még a megjelenése előtt egy digó maffiacsalád viselt dolgai körül forgó játékot? Naná, hogy Olaszországban. A jó képességű talján cenzorok szinte az első screenshotok megjelenése óta folytatnak valóságos keresztes hadjáratot a játék ellen „interaktív maffiózó-kézikönyvnek" titulálva azt. Sikerült is azt elérniük, hogy – bár a játék a világ többi részén általában csak 15 éves korhatárt kapott – Olaszországban egyáltalán ne jelenhessen meg.
Ezzel aztán jól megnyugtatták magukat, hogy megmentették nemzetük gyermekeinek lelkét a bűn kísértéséből – miközben pedig nem történt több, mint hogy csaptak egy hatalmas bizniszt a kalóz-másolóknak és a szürkeimportőröknek. Ez úton is fogadják (nem túl) őszinte gratulációnkat!



gasztott Lost Heaven térképen (a játék mellé csomagolják, külön piros pont érte!) kibogarászni az optimális útvonalat. A keményebb autós részekben mérhetetlen nagy könnyebbséget jelent(ene) a kormány, vagy legalább az analóg gamepad, billentyűzetről szinte lehetetlen tökéletesen irányítani a járgányokat, bár nagyon sokszor ez az egyetlen esélyünk, hogy nyerjük a küldetést.

GANXTA TOMMY ÉS A KARTEL. A Mafia játékmenete nagyon erősen sztori-központú, nyoma sincs a GTA 3 szabadságának. A cselekmény teljesen lineáris, kapjuk az egyik küldetést a másik után, ellentmondást nem tűrően bele vagyunk kényszerítve a történet medrébe. Szerencse, hogy egyrészt a sztori hihetetlenül hangulatos és érdekfeszítő, másrészt a küldetések is változatosak, így a linearitás nem olyan idegesítő. Néha válik csak unalmassá a tett helyszínére való kocsikázás, mivel illik szabályosan közlekednünk, egy idő után ebben nem sok élvezetet lel az ember fia. A történet egyébként húsz, igencsak hosszú fejezetre oszlik (azok meg átlagosan 5-6 alküldetésre), darabjára simán számolhatunk egy órát, a keményebbekre meg akár egész estéket.
A missziók nehézségi szintje legalább olyan változatos, mint bokros teendőink a Család szolgálatában: a csendes ásítozásra ingerlő langyos víztől az általános „ejj, de kemény"-en keresztül helyenként a „teljesen abnormálisan ultrabrutális" szintjére emelkedik. Alig egy héttel a játék megjelenése után máris legendává lett a Fair Play (jó vicc...) nevű küldetés autóversenye, amelyet a Mafia hivatalos fórumának felmérése szerint a legprofibb játékosok is átlagosan ötórányi (!) intenzív hajhullás és káromkodási roham árán tudtak csak legyűrni. Persze nehézségi szint-állítás sehol, a program pedig automatikusan ment ott, ahol ő úgy gondolja, hogy nekünk az jó (szerencsére ez igen sűrűn megtörténik). Mindez bizony csúnyán az élvezhetőség kárára megy, nem egészen értem a kiadó tesztereit, miért nem dobták vissza némi finombeállításra a cuccot a fejlesztőknek, így sokaknak fog elmenni a kedve az egésztől, mielőtt még igazán belemerülhetnének Tommy történetébe.
Fegyverek terén a korhűség folytatódik, ne várjon senki rakétavetőket és egyéb modern kütyüket. A sztár minden gengszterfilm kedvence, a Thompson géppisztoly, becsületes nevén Tommygun, emellett jó néhány pisztoly és puska (lefűrészelt, duplacsövű shotgun, ohh...), valamint közelharci fegyverek egész garmadája áll rendelkezésünkre. A tűzharcok a kisebb tűzerőnek és pontosságnak köszönhetően nagyon jól hozzák a gengszterfilmek sémáit: hosszúak és látványosak. Az AI gondoskodik róla, hogy ellenfeleink is gengszter, és ne kiképzett kommandós módjára viselkedjenek, kevés a csapatmunka, de egyesével mindenki ügyesen fedezéket keres, hátba támad, ha tud, és pumpálja az ólmot, ha csak meglát. Mivel ellenfeleink ugyanúgy korlátozott lőszerkészletből dolgoznak, mint mi, a tűzharcok során lehet arra taktikázni, hogy kiugrasztjuk a nyulat a bokorból, szambázunk egy kicsit az ellen orra előtt, kifogyasztatjuk vele az összes töltényét, majd könnyedén közel sétálunk, és lelőjük, mint egy kutyát. Esetleg lehet arra játszani, hogy a tárcsere jellegzetes hangja után fülelünk, és ha meghalljuk, huszáros rohammal a védtelen delikvens tűzvonalába k[...]lünk, majd elegánsan áttessékeljük a másvil[...] (ilyenkor ráadásul a maradék lőszereit is átvel[...]jük további felhasználás céljából).

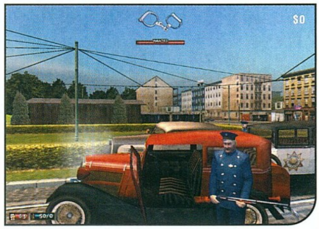


Lost Heaven élete talán még a GTA3-beli Lib[...] Cityénél is lenyűgözőbben tárul elénk. Mivel [...] akkor és csak arra mehetünk, amerre a prog[...] szeretné, nem kellett teljes éjjel-nappali v[...] életet szimulálni, ehelyett lehetett az egyes kü[...]tések sajátos körülményeire kihegyezni a v[...] élet lüktetését, valamint a napszakokat és az [...]járást. Nos, ez fenomenálisan sikerült, az emb[...] gyalog és autóval sietnek a dolgukra, jár a v[...]mos, a hidakat felemelik és lecsukják a hajók [...]lekedésétől függően, a boltok nyitnak és zárnak [...] adott városrésznek megfelelő háttérzaj felerős[...] és elcsitul. A legjobb a civilek viselkedése: ha [...]zet, netán fegyvert emelünk egy békés szavazó[...]gárra, az nem kezd el halálra szánt kamikázék[...] verekedni velünk, mint a GTA3-ban, hanem m[...] ijed, elszalad, rendőrért kiáltozik, esetleg a fö[...] kuporodik, és szánalmasan könyörög az életé[...] Ebből fakadóan az ártatlanokat terrorizálva való[...] emberi érzések híján levő, igazi rosszfiúnak é[...]hetjük magunkat, jó érzésű játékos garantá[...] nem fog GTA-módra, csak úgy sportból járókel[...] verni baseballütővel a nyílt utcán. A játék eg[...]ként sem honorálja nagyon az értelmetlen (va[...] nem a sztori által megkövetelt) erőszakot, ami [...]zán szép dolog ebben a stílusban. Ennek eller[...] sem ajánlom a játékot kicsiny gyerkőcöknek, [...] azért vannak itt kemény jelenetek bőséggel, a[...]lyek főleg az átvezető mozik profi előadásm[...] miatt lehengerlően hatásosak.

ÉS HA VÉGET ÉR A NAGY KALAND ...akkor [...]kott jönni a multiplayer mód. Hát most nem [...]







Lehet sírni – én személy szerint (és hogy nagyképű legyek: kicsit szakmai szemmel nézve a programra) nagyon is megértem, hogy egy ennyire erősen sztoriorientált játékhoz nem akartak összehegeszteni valami lapos multi módot, csak hogy ezt is ráírhassák a dobozra. Az igazán nagy dolog az, hogy ezt le is tudták nyeletni az ilyesmikre igen érzékeny kiadóval... Bár ígérgetnek multi patch-et (ebből szokott mostanában inkább multi kiegészítő CD lenni...), szerintem ne várjunk tőle csodát: ez egy egyszemélyes játék, és punktum. Örüljünk, hogy annak ennyire jó, ne sírjunk a multi után. Játékidőhosszabbító mókaként ott van a Free Ride fedőnevű játékmód, amelyben GTA-módra szabadon bóklászhatunk a városban kisebb küldetéseket megoldogatva – szerintem ez igencsak felejthető a rendes játék mellett. Van aztán még a Free Ride Extreme, amelyiket csak akkor próbálhatjuk ki, ha egyszer végignyomtuk a játékot, és amelyben 19 darab extrém nehéz, és egytől egyig a „különösen elvetemült marhaság" kategóriába tartozó küldetést kell megoldanunk a városban, ráadásul a rendőrök asszisztálása nélkül, így szabad a vásár, lehet száguldozni, meg törni-zúzni. Vidám felüdülés a normál játék komolysága után, pihent poénokkal (a móka ott kezdődik, hogy egy Speedy Gonzales nevű, 60 mérföldes sebességgel szaladgáló boxeralsós fazont kell keresztül-kasul üldöznünk a városban...), de a nehézségi fok miatt kizárólag fanatikusoknak ajánlott, akik már jobban ismerik Lost Heaven utcáit a saját városukéinál (mert a térkép nem jelzi ám, hogy hová kell mennünk, csak homályos utalások hangzanak el – hát köszönjük szépen...).



CITY OF THE LOST GEFORCE 3. A grafikára egy rossz szavunk nem lehet, Lost Heaven 12 négyzetmérföldes területét, ahol a Mafia játszódik, valami elképesztő aprólékossággal alkották meg a grafikusok. A tíz városrész tíz különféle hangulatot, stílust takar, és úgy egyáltalán: nincs két egyforma ház, sikátor vagy utcasarok. A cseh grafikusok több mint 400 különálló épületet modelleztek le korabeli fotók alapján! Minden teljesen korhű, mindenből árad a harmincas évek hangulata, kezdve az emberek öltözködésétől az építészeti stíluson át a járókelők szavajárásáig és a boltok feliratáig. A textúrák gyönyörűen, aprólékosan kidolgozottak, és rengeteg van belőlük (elvégre valamivel csak meg kellett tölteni azt a három CD-t).

A grafikát életre keltő, saját készítésű LS3D (haha, miért nem mindjárt hero-3-in?) motor megdöbbentően jól muzsikál, elképesztő a különbség a GTA3 döcögős-szögletes playstation-átirata és a Mafia kifejezetten erre fejlesztett rendszere között. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Mafia a jelenleg kapható legszebb játékok közé tartozik (saját műfaján belül legalábbis biztosan, a Morrowinddel teszem azt, igen fura lenne összehasonlítani) nem csak PC-n, de minden platformot egybevetve is. És mindezek mellett (főleg a konkurenseihez hasonlítva) gyors, mint a veszedelem!

Az alap-összehasonlítást tekintve: ugyanazon a gépen a Mafia nagyságrendekkel jobban néz ki, és gyorsabb is a GTA3-nál, bár a maximálisra húzott részletességhez ezúttal is erőmű kell (2 gigás procival, GF4-gyel a sebesség már stabilan 25 frame/sec körül tartható), de egy gyenge Celeronon, GF2MX mellett is bátorkodhatunk 800*600-ban a közepes fölé emelni a részletességet az akadozás veszélye nélkül. Halkan jegyzem meg, hogy a GF3 specialitásait a játék nemigen használja, sehol egy kis bumpmapping vagy shader-effekt – de a fura az, hogy a remekül eltalált, egységes stílus, a művészi kivitelezés, a grafika általános minősége és változatossága el is feledteti velünk, hogy ilyenek után keseregjünk.

Az LS3D egyaránt szépen domborít autóvezetés, valamint hatalmas külső és zsúfolt beltéri helyszínek megjelenítésében is, de a legjobbak az engine-nel készült átvezető mozik, amelyek minden bizonnyal új mércét állítanak fel minden elkövetkező játék számára. Aki ezeket csinálta, az vagy spontán zseni, vagy mellékesen profi rendező/operatőr (utóbbit tartom valószínűbbnek), hihetetlen jól megtervezett és teljesen filmszerűen kivitelezett animációkat látunk, ráadásul nagyon sokat, és hosszúakat. Itt aztán semmivel sem spóroltak, elképesztő mennyiségű animáció és kameramozgás lett felvéve, csak a legnagyobb elismerés hangján beszélhetünk róluk, ezek a jelenetek teszik a Mafiát olyanná, mint egy jó gengszterfilm, amelynek mi vagyunk a főszereplője. A készítők minden apróságra figyeltek, még a szájmozgások is rá vannak szinkronizálva a szövegre, amire azért játékban még ma is ritkán lát példát az ember. Talán egyetlen hibaként róható fel, hogy a fényképekből készült arctextúrák és a többi (néha kicsit homályos) textúra főleg a közeli beállításokban nagyon elüt egymástól komikus, burleszkszerű fotómontázshangulattal szétverve a gondosan kidolgozott jeleneteket.

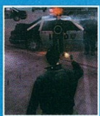
Ezzel együtt, ha valaki a Diablo 2-t vagy a Warcraft 3-at csak a mozik kedvéért játszotta végig, itt valósággal tobzódhat az élvezetben, küldetésenként

1999 > GANGSTERS



A gengszter-téma egyik első képviselője, real-time stratégiai köntösben. Bár nagy reklámot kapott, meglehetősen csúnyácska volt, viszont teljességgel átláthatatlan. Ennek ellenére a téma hatalmas példányszámban adta el, kapott folytatást is.

2002 > GRAND THEFT AUTO 3



Na igen, a nagy ellenfél. Sokkal arcade-osabb, komolytalanabb (le sem tagadhatná konzolos származását), de az egyedülálló-an szabad játékmenetéből adódóan picit szórakoztatóbb és élvezetesebb is a Mafiánál.

2002 > THE ITALIAN JOB



A '69-es gengszter-vígjáték feldolgozása a hetekben jelent meg. Egyszerű autós-lövöldözős móka, hamar ment is a süllyesztőbe, a jó hír annyi, hogy a filmet újraforgatják: a zseniális Edward Nortonnal a főszerepben jövőre kerül a mozikba.







legalább 2-3 kellemesen hosszú és mozgalmas mozit kap (persze, ne várjunk renderminőséget, de hangulatilag, dramaturgiában mindent ütnek!), törtenetmesélésben, de a sztori mélységével is új etalon született a derék csehek jóvoltából.

JAZZ MEG AZ. A zene a szakmai szlengben morrowinditisnek nevezett (de a nevével ellentétben egyáltalán nem új keletű) betegségben szenved: vagyis fantasztikusan jó, hangulatos, meg minden, csak kevés, hamar ismétlődik, és válik unalmassá. Természetesen a zene is korhű, a harmincas évek jazz-, big band-, ragtime- és dixieland-dallamai köszönnek vissza, amelyek igazán teljessé teszik a grafikával megalapozott hangulatot, és filmszerűvé a játékélményt, de egy idő után (főleg a sok küldetés-újrakezdésnek köszönhetően) az ember inkább kikapcsolja annak ellenére, hogy ez a stílus igazán fehér holló az átlagos játékzenék techno-tengerében.

Hiába nagyon jó a zene, a GTA 3 sokszínűségének a nyomába sem ér. Ugyanez mondható el a hangeffektekről és a szinkronról is, messze átlagon felüli (direkt ügyeltek még az akcentusokra is!), de a konkurencia mércéjét (és a százezres gázsijú hollywoodi sztárok teljesítményét) azért nem viszi át.

AKI LEGYŐZI AL CAPONÉT. Szerencsétlen Mafiát az elmúlt három évben az engine-váltástól a nagy prágai árvízig mindenféle átok sújtotta, de végre-valahára megérkezett, és büntet, de keményen.

Miután az előző oldalakon mintegy negyvenkét rendben (nem muszáj utánaszámolni...) hasonlítottam a játékot a GTA3-hoz, itt a végén hadd vonjam le rendkívül következetesen a tanulságot: a Mafiát minden látszólagos hasonlóság ellenére nem szabad a GTA3-hoz méricskélni, a kettő egészen más játékélményt nyújt, merőben ellenkező irányból közelítik meg ugyanazt a témát (bűnbandák harca, autóvezetés, lövöldözés stb.). Ha anno a GTA3-at Tarantino filmjeivel vontam párhuzamba, a Mafiát a klasszikus Keresztapa-trilógiával kell. Nem annyira harsányan szórakoztató és polgárpukkasztó, sokkal lassabb tempójú, elgondolkodtató, kiforrott – másképpen remekmű, mint a GTA 3. Ott a végtelen szabadság illúziója volt az ütőkártya, a játék aköré épült fel, itt éppen ellenkezőleg, a sztorivonal és a jól felépített küldetések adják a játék alapját.

Mintha csak egy remekül megírt-megrendezett, klasszikus gengszterfilm főszereplői lennénk: egy kis sötét humor, egy kis film noir hangulat, egy kis nyers erőszak, sok akció tökéletesen felfűzve [...] válóan előadott sztorira.

Egy kipróbálás erejéig mindenkinek kötelező, [...] ha – ezért talán sokan utálni fogtok – szerin[...] összességében el is marad a GTA 3 játékélmé[...] től és „szavatossági idejétől". Mindenesetre [...] Sasával annyi Mafia-dicsőítő SMS-t váltottunk [...] mással, hogy gyorsan szaladjatok Westel-részv[...] venni, meg fog ugrani az árfolyam a cég jele[...] bevétel-növekedése folytán... ■ **HANCU**

> ÉRTÉKELÉS

94%

grafika	24/2[...]
zene/hang	14/1[...]
játékélmény	37/4[...]
kategórián belül	14/1[...]
összhatás	5[...]

> CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII800, 256MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

Grand Theft Auto 3	95%
The Italian Job	68%
Gangsters	76%



AUSTERLITZ

Fejlesztő: BreakAway Games > **Kiadó:** Shrapnel Games > **Web:** www.shrapnelgames.com

1805. december második, Austerlitz. A francia sereg megütközik az egyesített orosz és osztrák hadakkal. A nap, amelyet a történészek Bonaparte Napóleon legfényesebb győzelmeként tartanak számon. Ezt a hadjáratot dolgozza fel a BreakAway Games (pl. Sid Meier's Antietam) modernnek éppenséggel nem mondható játéka, mely a Shrapnel (repesz) Games gondozásában jelenik meg; a kiadó elsősorban hadijátékokban utazik, így érthető, miért karolta fel a produkciót.

HADIJÁTÉKOK. Erről a játékról lehetetlen a nélkül beszélni, hogy az ember ne ismerné és fogadná el a háborús játékok műfajában uralkodó körülményeket. Itt a történeti hűségre, a kiemelkedő stratégiai élményre helyezik a hangsúlyt, a modern és szép grafika már-már bűnnek számít. Afféle elit klub ez, felhúzott orrú gamer-műértők köre, ahol Sudden Strike jellegű ponyvákról, vagy Medal of Honor típusú populista szemétről szót sem illik ejteni. Bizony, a BreakAway Games mindent beleadott, hogy e nemes klub tagjává váljék. Főleg a grafika sikerült kielégítően ocsmányra.

JÁTÉKMÓDOK. A hadjárat során húsz kisebb-nagyobb léptékű ütközetet vezényelsz le XIX. század eleji, korhű seregek között. Hat tanító küldetésen keresztül a játék minden csínját-bínját elsajátíthatod, eztán négy nehézségi fokozatban teheted próbára magad. Mind a francia, mind az osztrák-orosz oldal választható. A történelmi csatákat egyenként is megvívhatod, sőt a játék hipotetikus ütközeteket is tartalmaz. Ezen túl még ütközetgenerátor gondoskodik végtelen számú újabb és újabb összecsapásról.

CSATÁK. Mielőtt megvívnál egy csatát, olvasd el figyelmesen a történelmi összefoglalót. Ebből sok hasznos információt szerezhetsz. A csatamezőn se-



reged meghatározott formációban vár rád – az ütközettől függően lovasság, könnyű gyalogság, tüzérség stb. –, amelyet persze átalakíthatsz saját stratégiád szerint. Az egységek nem csak különböző fegyvernemekbe tartoznak, de a tapasztalatuk is eltérő. Ahogy telik az idő, az ellenség közeledik, és te is igyekezhetsz minél kedvezőbb stratégiai pozícióba kerülni. Rajtad áll, kit hova helyezel el. A terepelemek szerepe hatalmas. A lovasság aligha indíthat sikeres rohamot a szőlőskertben, a tüzérséget pedig érdemes magaslati pontra telepíteni. Persze ennyit mindenki tud a harctéri taktikáról – az Austerlitz ennél jóval összetettebb és mélyebb stratégiai élményt kínál.

Az időzítés szerepe is kiemelkedő. A játék során erősítés is érkezik, az emberveszteség mégis lényeges. Támadni csak akkor érdemes, amíg a legnagyobb sikert a legkisebb emberveszteséggel érheted el.

IRÁNYÍTÁS. A játék a lassútól a turbóig több fokozatba is kapcsolható – a két végsebesség gyakorlatilag használhatatlan, de a köztesekből mindig kiválaszthatod a helyzetnek megfelelőt. Így mindig lesz időd a döntésekre, ugyanakkor unatkozni sem fogsz. Az interfész gyakorlatias: formáció-beállítások, parancsgombok, mini-map. A panel el is távolítható, ilyenkor hotkey-ekkel adhatod ki a parancsokat. Az egységeket bal klikkel választhatod ki, ha pedig nagyobb formációkat kívánsz egyszerre vezényelni, inkább a parancsnokukra kattints, és neki adj utasítást.

GRAFIKA, HANGOK. A játék engine-je még a Sid Meier's Gettysburgből maradt ránk. Micsoda fosszília? Kinek támadt az agyatlan ötlete, hogy ezzel az engine-nel játékot hozzon ki 2002-ben? Hát a BreakAway Gamesnek – gondolom, a nevüket nem áttörően új grafikai technológiájukról kapták. A 800x600-as képernyő felbontás sehogyan sem állítható nagyobbra. Van nappali és éjszakai környezet, és be lehet kapcsolni valami ordenáré ronda ködöt – ilyenkor a játék egyszerűen játszhatatlanná válik. A kamera az interfészen kattintgatva 45 fokos fordulatokra bírható, lehet zoomolni is, de ez erősen ellenjavallt, mert az egységek közeli látványa drasztikusan csökkenti a játékkedvet. A látótér görgetése szaggatott, ami sok egység esetén fokozottan jelentkezik – valahogy mégsem akarom elhinni, hogy ez a grafika belassítaná a GF3-mat. Az egységek animációi és a fegyverek hatótávolságát jelző vonalak már végképp kritikán aluliak. Mikor először ránéztem a csatamezőre, kiszaladtam a tükörhöz, hogy meggyőződjem róla, tényleg fiatalodtam-e 10 évet? De sajnos nem az idő kereke fordult vissza. A játék hangjai is az évekkel ezelőtti prüntyögésekre emlékeztetnek.

ÖSSZESSÉGÉBEN. Nem! Erről a játékról nem vagyok hajlandó többet írni! Aki nem hisz nekem, próbálja ki. ■ **NYÚL**

> ÉRTÉKELÉS

48%

grafika	5/25
zene/hang	5/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	11/15
összhatás	2/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII300, 128MB RAM, 300MB HDD

> ARÉNA

Close Combat 3	81%
Combat Mission	85%
Warhammer: Napoleon 1813	78%

SUDDEN STRIKE 2

Fejlesztő: Fireglow > **Kiadó:** CDV > **Web:** www.suddenstrike2.de



Ki ne emlékezne a CDV nagy sikerű, második világháborús valósidejű stratégiai játékára, a Sudden Strik ra? Az orosz fejlesztő, a Fireglow a semmiből tűnt fel a szokatlan ötlettel: mi lenne, ha a szokásos RT modellből kihagynánk az erőforrásgyűjtést és a bázisépítést, és az egészet a népszerű II. Világhábor környezetbe ültetnénk át. Az eredmény elsőre egyszerűnek, kicsit laposnak tűnik. Persze nézhetjük más ként is: mi lenne, ha a sikeres II. Világháborús, de fordulókra osztott stratégiai hadi játékokat (pl. Panz General sorozat) egyszerűen átalakítanánk a népszerűbb valósidejű játékmenetre? Hogy mi történne? Az eladott példányszám akkoriban az egész szakmát meglepte. Hiszen ez „csak" egy 2D-s, izometrikus n zetű produkció volt akkoriban, amikor a 3D-s játékok tarolták a piacot. Minden ellene szólt, mégis kas szasiker lett. Az eredményen felbuzdulva a CDV gyorsan meg is jelentette a kiegészítő CD-vel dúsíto szuper verziót: a Sudden Strike Forevert. Ilyen előzmények után már mindenki biztosra vette, hogy a m sodik rész is jön hamarosan, és teljesen 3D-s lesz számtalan új elemmel bővítve. Nem pont így történt

JÁRT UTAT A JÁRATLANÉRT A CDV háza táján úgy tűnik, ismerik a régi mondást: járt utat a járatlanért el ne hagyd! Csúnyábban úgy is lehet fogalmazni, hogy újabb bőr ugyanarról a rókáról.

A 2D nem változott, de abban, ami az előnye, ezúttal még többet hoz: szép. A pályák egyszerűen gyönyörűek... hangulatosak; egész városok tűnnek fel a képernyőn – ilyen látványvilágot 3D-ben csak akkora poligonszám mellett lehetne megjeleníteni, amihez már erőgép kell. Az egyetlen gond a 2D-vel, hogy nagy képernyőfelbontás mellett az egységek, különösen a gyalogosok már annyira hangyányi aprók, hogy esély sincs felismerni, mifélék és milyen felszerelésük van.

Igazából a játék nem változott sokat, csak mindenből több van benne, és minden kicsit átgondoltabb. A játékos immár öt nemzet hadjáratát küzdheti végig: németeket, angolokat, oroszokat, amerikaiakat és japánokat vezethet legdicsőségesebb időszakukban. A küldetések száma a nemzetek hadjáratain belül eltérő, és nekem úgy tűnt, a nehézség sem azonos. Négy nehézségi fokozat van, amelyek közül a legalacsonyabbat és az eggyel erősebbet nyugodtan el lehet felejteni. Ilyenkor a játék nem stratégia, hanem értelmetlen lövöldözés, amelyben esélyed sincs veszteni!

HARCTÉRI TAKTIKA. A Sudden Strike annak idején azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy a ha-

> **> TOP SECRET**
>
> Bizalmas forrásból az alábbi fülest kaptam. A Sudden Strike II amerikai változatának átkötő renderelt mozijait magyar csapat készítette. Név szerint:
>
> **3D grafikusok:** Gaál Attila, Horváth Gábor, Kovács Róbert, Körmendi Károly, Nagy Zoltán, Szücsy Péter, Varga Tamás
> **Hang:** Tolnay Péter
>
> Azt hiszem, vitán felül áll, hogy nagyot alkottak. Ezért: gratuláció nekik!

gyományos RTS játékokhoz képest sokkal több taktikai elemet tartalmazott. Ez azt jelenti, hogy a játékosnak igencsak meg kellett fontolnia, pontosan hogyan is gondol egy-egy támadást, és bizony az is előfordult, hogy egyenként kellett az embereit kommandíroznia. Ugyanis a képernyőn minden egyes ember megjelenik, nincs semmiféle számbeli redukció, úgymint: ez a figura itt 20 embert jelent, ez a tank valójában 3 tank stb. Minden ember egyénileg szerez tapasztalatot, ami döbbenetes részletesség, ha figyelembe vesszük, hogy egy ütközetben akár 1000 egység is lehet egyszerre a harctéren. A tapasztaltabb katonák jobban céloznak és messzebbre látnak. Számtalan eltérő képzésű katona és különféle célú jármű van, ezek képességei és alkalmassága széles skálán mozog. Nem csak mozgási vagy támadási parancsot lehet adni nekik. Számít az is, hogy a gyalogság nyíltan támad-e vagy kúszik, esetleg fedezékbe vonul – nagyon látványos, amikor a „fedezékbe!" parancs hatására az emberek szétfutnak, és behúzódnak mindenféle helyekre. Az előny-hátrány kombinációk száma olyan hatalmas, ami már nem stratégiai, hanem sokkal finomabb és gyakorlatiasabb taktikai gondolkodást igényel. Ugyanakkor az egységszám olyan tetemes, hogy stratégiai gondolkodásra is szükség van – ez a kettősség, ez a jól eltalált egyensúly tette a Sudden Strike-ot sikeres és klasszikus játékká.

A RÉSZLETESSÉG. Magam is vallom, hogy a játékokat a részletek és a kidolgozottság teszik igazán naggyá. Erre a Sudden Strike sorozatban nem lehet panasz. Az emberek zsákmányolhatnak felszerelést az ellenségtől, pótolhatják kimerült lőszerkészletüket. Beszállhatnak a járművekbe, s amennyiben értenek hozzá, akár vezethetik is azokat, sőt, ha elegendően vannak hozzá, még a jármű különleges adottságait is kihasználhatják. A gyalogosok utazhatnak a tankok hátán, a mesterlövészek kilőhetik a távolabbi ellenséget, a hadmérnökök aknákat telepíthetnek vagy szedhetnek fel, pontonhidakat építhetnek... stb.... stb.... stb. Minden katonának megvan a maga szakértelme, és bizony nem könnyű egy több száz fős zászlóalj esetén arra figyelni, hogy minden ember azt a feladatot végezze, amelyikben a legjobb. Márpedig a fejlesztők zseniálisan kitalálták, és tökéletesen balanszírozták a feladatköröket. Mindössze két szívfájdalmam van ezzel kapcsolatban. Az egyik, hogy igazából nehéz követni, melyik ember kicsoda.

Senki ne mondja erre, hogy persze, hiszen mind egyenruhában vannak! Mert lennének azért módszerek: mondjuk, az interfész segíthetne többet, amikor egy adott képességű embert keresek, mert most az egyetlen módszer az, ha az egérkurzort sorra odaviszem mindegyik hangyányi figura fölé, majd amikor meggyőződtem róla, hogy pont a kiszemelt ember felett áll, akkor lepillantok az interfészre, és megnézem, mihez ért. 100 ember esetén ez már kissé idegölő. A másik szívfájdalmam, hogy a küldetések teljesítésében a feladatkörök nem kapnak megfelelő hangsúlyt. A mostaninál sokkal fontosabbnak kellene lennie, hogy a támadó alakulatokban pontosan milyen szakértelmű és felszerelésű katonák kaptak helyet.

A KÜLDETÉSEK. A játék összesen kb. 40 küldetést tartalmaz, melyekben több feladatot kell egyszerre végrehajtani. A küldetések előtti eligazítás megjelenítésében és érthetőségében példa értékű. Olyan nem fordul elő, hogy az ember ne tudná, mit is kell éppen csinálnia. Sőt, néha már zavaró, hogy újra és újra a játékos szájába rágják, mit várnak el tőle – erről később majd még szót ejtek. Ugyanakkor nagyon hangulatos, hogy attól függően, melyik náció hadjáratát igyekszik az ember kivitelezni, az eligazítást felolvasó narrátor annak megfelelő akcentussal beszél. Az angol érthetőséget sem rontja jelentősen, vagyis a CDV szinkronszínészei ügyesen megoldották a feladatot.

A küldetések alapvetően színesek, sokfélék. Tele vannak jobbnál-jobb és eredeti ötletekkel. Ezt szokás level-designnak nevezni – ami a Sudden Strike II-ben akár zseniális is lehetne. De nem az. A jó ötletek valahogy sután, ellaposodva jelennek meg a küldetésekben. Amikor az ember meghallgatja az eligazítást, felszisszen a gyönyörtől: micsoda ötlet! Aztán végigjátssza a küldetést, és nem érti,



1991 > RESISTANCE

A Fireglow első, és egyben egyetlen játéka a Sudden Strike előtt. Tulajdonképpen része a sorozatnak, habár mi nem sokat hallhattunk róla. Kizárólag Oroszországban jelent meg, egy helyi kiadó gondozásában. Sikertelenségét – a fejlesztők szerint – előző kiadójuk ügyetlensége és szakértelmének hiánya okozta.

2000 > SUDDEN STRIKE



Az eredeti, a nagy klasszikus. Azzal a meglepő ötlettel állt elő, hogy az RTS műfaj akkor is élvezhető, ha nincs benne erőforrásgyűjtés és bázisépítés. A siker érdekében mindössze két dolgot kellett tenni: II. Világháborús környezetbe tenni a játékot és a stratégiai játékélményt kiegészíteni taktikai elemekkel. Az eredmény: az egész szakmát meglepő kasszasiker.

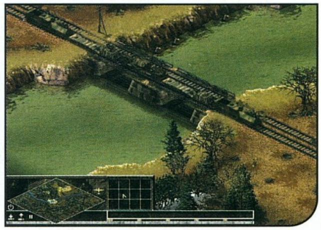
2001 > SUDDEN STRIKE FOREVER



A második bőr a rókáról. Ugyanakkor viszont minden idők egyik legkorrektebben kivitelezett gold editionje javításokkal, kiegészítésekkel, új küldetésekkel. Nagyobb lépés volt az eredeti kiadáshoz képest, mint a most megjelent második rész a Foreverhez képest.







mitől volt olyan egysíkú. Az a benyomásom, hogy aki kitalálta a küldetéseket, nem ugyanaz az ember volt, mint aki azután megvalósította azokat – jól példázza ez is, hogy a játékiparban a megvalósítás is kreatív munkaerőt igényel. Mondok egy példát: az amerikai hadjáratban minduntalan viszszatérő elem, hogy csapatainknak alagutak segítségével kell bejutniuk az erődített ellenséges vonalak mögé. Namármost, ez a küldetésben aztán már nem is annyira fontos, hiszen lehet máshogy is haladni, és úgy sem sokkal nehezebb. Maga az alagút csak amolyan „itt bemegyek, ott kijövök oszt' lövöldözgetek tovább" módon jelenik meg. Az embernek nincs az az érzése, hogy belopakodott az alagútba, biztosította a kijáratot, majd az elitcsapatai hirtelen rohammal kitörnek onnan. Inkább olyan az egész, mint egy térkapu: nem kell beutazni az egész pályát, csak itt bemegyek – akár teherautókkal, tankokkal is -, aztán ott kijövök, és ezzel megspóroltam egy csomó időt. Kár érte, olyan jó ötlet volt!

A másik nagy csalódás a küldetések szkripteltsége. Erről beszéltem, amikor elpanaszoltam, hogy mindent a játékos szájába rágnak. És nem csoda, hogy ezt teszik, mert az eseményeknek pontosan a tervező által elképzelt módon kell zajlaniuk. Akkor szokás szkripteltnek nevezni egy játékot, ha az AI-ja nem gondolkodik, nem hoz döntéseket, hanem előre és pontosan meghatározott módon cselekszik. Márpedig taktikai döntéshozó AI-nak nem nagyon láttam a nyomát – lehet, hogy van, csak nem vettem észre? A játék inkább úgy zajlik, hogy adottak a pályán a helyszínek, azokhoz tartoznak események, és ezek az események aktiválódnak, amikor odaérkeztem. A gépi ellenfél reakcióiban nyomát sem láttam annak, hogy reagálna, számításba venné az én csapatmozgásaimat. Ehelyett teszem azt: „megérkezett egy amerikai az útkereszteződésbe, akkor most indul három német tank jobbról. Hogy az amerikai egyedül van-e, mit csinál ott, hogyan reagál a támadásra? Ezek mind nem számítanak. Vagy csak én nem vettem észre?

A NAGY ÚJDONSÁGOK. Ugye ez a második rész? Akkor lennie kell benne újdonságoknak is. Minden játék második részében vannak újdonságok! A Sudden Strike II-ben is vannak, bár érzésem szerint nem annyi, mint amennyi kellene. Sorsdöntő újítás nincs, csak mennyiségi dolgok – pl. újabb játszható faj: a japánok –, 50 új egység, valamint olyan elemek, amelyek még hozzáadnak a taktikai/stratégiai játékélményhez – bár szerintem inkább csak a többjátékos összecsapásokban. Például a már említett alagutak. Vagy az előzetesen kiadott képekről már ismerős páncélvonatok, amelyeket a nagyobb tűzerő reményében a játékos akár új vasúti kocsikkal is kibővíthet. Korábban is lehetett kérni légi felderítést vagy bombázást, de most, ha a repülőtereket sikerül elfoglalni, és vannak az embernek pilótái, akkor zsákmányolhat ellenséges repülőket, és fel is szállhat velük. Gyors csapatmozgásokat valósíthat meg, vagy ejtőernyőseit ledobhatja az ellenséges vonalak mögé. Újdonság még a vízi/tengeri egységek megjelenése: partraszálló hajók, ágyúsnaszádok, sőt, nagyobb hajók is.

A játék tovább szépült: a robbanások és a lövések tetszetősebbek, időjárás effektek kerültek bele, valamint a terep egyes elemei is rongálódhatnak. Történt némi ideológia kozmetika is: az egységek egymáshoz mért képességei és a sérülésmodell közelebb került a történelmileg hiteleshez. Hát igen, ez sosem tartozott a Sudden Strike erősségei közé... szerintem még most sem.

ÖSSZESSÉGÉBEN. A Sudden Strike II megéri a pénzét. Ha eltekintünk attól, hogy az ember talán több újítást (divatos szóval: „innovációt") várna egy sikeres játék második részétől, nos akkor nagyon jó kis game. Akik szerették az előző részt, ezt se hagyják ki, nem fognak csalódni. Akik még nem próbálták, azok meg inkább ezzel kezdjék, mert a javítások, szépítgetések az előnyére váltak.

A Sudden Strike sorozat sokkal populárisabb, mint a többi II. Világháborús stratégiai játék, ezért is vásárolják meg többen. A hangulata nagyon rendben van, a játékélmény is jó. Lehet, hogy a küldetésekben többet is ki lehetett volna hozni a remekbe szabott játékrendszerből... de lehet, hogy ez csak az én személyes gondom. Más hibát úgysem nagyon találok benne. Javaslom mindenkinek, jó játék. ■ **NYÚL**

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII300, 128MB RAM, 600MB HDD

> ARÉNA

Sudden Strike	80%
Sudden Strike Forever	82%
Starcraft	95%

A legelső NoszalGurut közmondással kezdtem, ide is illik egy: „nem esik messze az alma a fájától", azaz természetesen ez a rovat továbbra is működni fog, változatlan koncepcióval. Több szót nem is érdemes a váltásra vesztegetni, inkább csapjunk bele a lecsóba. A nyarat a szerepjátékok uralták (Morrowind, Neverwinter Nights), ezért úgy gondoltam, hogy ezúttal csak RPG-ket fogok előásni megmutatva, honnan is jutottunk el a mai slágerekig.

NOSZTALGURU

> ezzel játszottunk...



5 ÉVE: FALLOUT. Az Interplay talán legprofibb munkája, a mai napig az egyik leghangulatosabb nem fantasy-alapú szerepjáték. Biztonságos betonbunkerben cseperedett főhősünkkel atomháború utáni posztapokaliptikus Földet járhattunk be szembesülve a beteg környezet korcs mutációival. A hangulat mellett az abszolúte non-lineáris játékmenet, a szofisztikált tápolás öröme és a nagyszerű harcrendszer adta a játék savát-borsát, és ez az alap olyan erős volt, hogy a Fallout 2 mellett az egészen más műfajú Fallout Tactics is bátran ráépítkezhetett. Kihagyhatatlan alapmű.



10 ÉVE: EYE OF THE BEHOLDER II. Az SSI és a Westwood régi közös balhéi általában jól sültek el, mind közül talán az Eye of the Beholder II volt a legsikeresebb. A program (valamint első és harmadik része) a Might & Magic 3 által kialakított RPG-nézetet lopta el, és tökéletesítette tovább, a nagy játékteret pedig ötletes csapdákkal és a Forgotten Realms világának szériatartozékaival (sárkánnyal, baziliszkusszal, Feketebotos Khelbennel) rendezte be. Bár rengeteg bírálat érte a programot könnyen kijátszható, klikkelős harcrendszere miatt, titokban a fanyalgók is csillogó szemmel tisztították meg a játék helyszínéül szolgáló Darkmoon templomát a gonosztól...

(Letöltés: www.extra.hu/oldrpg)



15 ÉVE: MIGHT AND MAGIC I. A New World Computing híres RPG-sorozata 1987-ben indult, és bár grafikája már az akkori mérce szerint is rettenetesen ronda volt (elvégre a Last Ninja is 15 éve jelent meg), egyedi világának és ötletes játékrendszerének köszönhetően rögtön kialakította a maga népes rajongótáborát. A nem éppen látványos szerepjáték 1989-ben megjelent második része felejthető folytatás volt, ám a sorban harmadik forradalmi változásokat hozott: 3D-érzetet adó animációkat, használható gyorstérkép és jegyzetelés funkciókat, valamint döbbenetes méretű és szépségű játékteret – nem is jelent már meg C64-re...

(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64)



20 ÉVE: WARRIOR OF RAS TRILÓGIA. 1982-ben, az Ultima II megjelenésekor csupán egyetlen program (pontosabban, programhármas) tudta felvenni a versenyt Richard Garriot monumentális játékával, mégpedig a Warrior of Ras trilógia (Dunzhin, Kaiv, illetve The Wylde alcímekkel futottak a drágák). A szerepjátékok akkor még leginkább az egyszemélyes vonalat képviselték, ezért csapatépítésre ezekben a programokban sem nyílt mód, így tulajdonképpen három hőstápoló, ám igen gazdag környezettel és sztorival megáldott kalandjáték lett a végeredmény, amelyek hosszú időre lekötötték még az Ultima-hívőket is. A stílus természetesen több követőre talált, amelyek közül talán a Moria címűt érdemes megemlíteni, amely a végletekig primitív karakteres grafikája ellenére PC-n egyfajta underground kedvenccé vált.

(Letöltés: web.externet.hu/sk/c64)

> A HÓNAP PRÜNTYÖGÉSE

Bard's Tale I-III

Az előző számban Hancu már egekig magasztalta Brian Fargo kapcsán a Bard's Tale sorozatot, ám a zene dicsőítését szerencsére meghagyta nekem.

Az 1985-ben megjelent első rész esetében a „zene" szó talán kissé eufemisztikus, mert ugyan a zeneszerző Larry Holland olyan klasszikusokat dolgozott fel, mint Brahmstól a Magyar táncok, ám a művet pattogásra és recsegésre hangszerelte, ennek köszönhetően szinte minden taktusa élvezhetetlen volt, igazi prüntyögés...

Az egy, illetve három évvel később megjelenő folytatások viszont szerencsére gondoskodtak arról, hogy ezekre a programokra ne csak a remek játékélmény miatt emlékezzünk. Dave Warhol és Kurt Heiden komponisták fülbemászó főcímzenét írtak a Bard's Tale II-höz és III-hoz, s jó néhány középkori hangulatú dallamot csaptak még a repertoárhoz, így a Bard's Tale III megjelenésekor már minden vérbeli szerepjátékos kívülről fütyörészte a kalandozást aláfestő reneszánsz muzsikát.

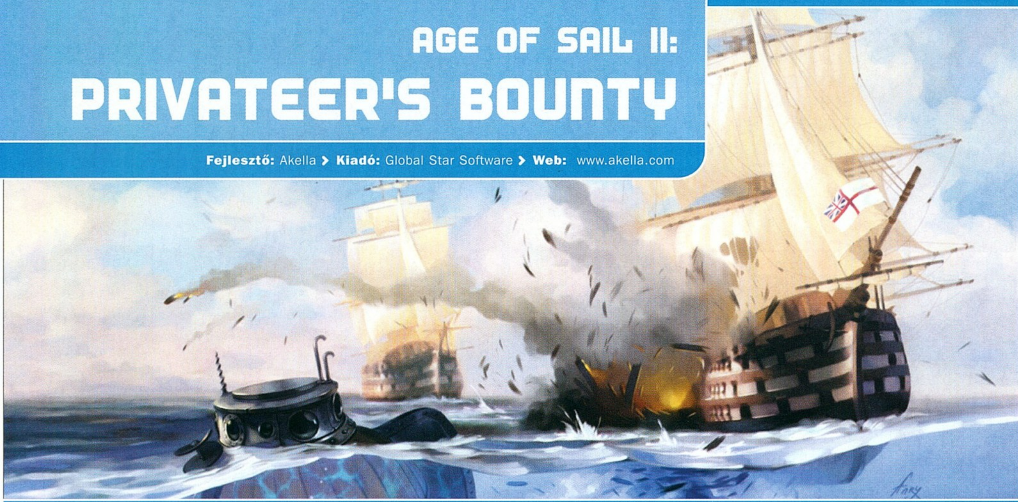
(Letöltés: www.c64.org)

> EZT OLVASTUK 10 ÉVE

Ha már egyszer az újság történelme is helyet kapott e számban, hadd ragadjam meg az alkalmat, hogy piciny rovatomban én is felköszöntsem a 10 éves Gurut megemlékezve legelső, még nem csak PC-s papíralapú manifesztációjáról, amelyet még olvasóként volt szerencsém forgatni. 1992 tavaszán vehettük először kézbe a lapot, amelyről rögtön kiderült, hogy nem csupán játéklap szeretne lenni, hanem tényleg „szórakoztató informatikai magazin", ahogy azt a borítója hirdeti. Az akkori sikerjátékok (Monkey Island 2, Eye of the Beholder II stb.) ismertetőin kívül Atari-oldalak és programozási segédletek is helyet kaptak az újságban, ezen kívül a 3D-, a hardver- és a kultúrarovat is megmutatta már oroszlánkörmeit. Mindez addig nem látott minőségben (és 10 éve még horribilisan magas, 150 forintos áron...) került a standokra, úgyhogy a piac többi szereplője – a Commodore Világ és az 576 Kbyte – felköthette a gatyát. Az első számot összeállító ős-gurusok (Bear, Gaborca, Masell, Shy) közül csak néhányan maradtak máig a lapnál, de érdemes megemlíteni, hogy már a legelső Guruban is lehetett olvasni Lily-cikket, és hogy már akkoriban is Brazil vezette a levrovot... ■ **STÖKI**

AGE OF SAIL II:
PRIVATEER'S BOUNTY

Fejlesztő: Akella > **Kiadó:** Global Star Software > **Web:** www.akella.com



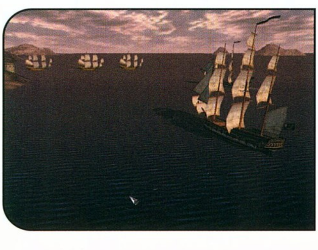
Az orosz Akella fejlesztőcsapat tagjai lassan lecserélhetnék a cég logójában levő a farkast delfinre, cápára, de legalább egy nyamvadt potykára, mert az istennek nem bírnak elszakadni a víztől és a tengeri stratégiáktól. Tavaly év elején elkészítették a príma Sea Dogsot, azzal egy időben pedig a Talonsoft hat évvel ezelőtti játékának, az Age of Sailnek a folytatását, most pedig a Sea Dogs 2 munkálatai közben piacra dobták a Privateer's Bounty – Age of Sail II-t. Fürdőgatyát felkötni, hamarosan ismét a Hét Tenger önjelölt ördögei árasztják el az online tengereket!

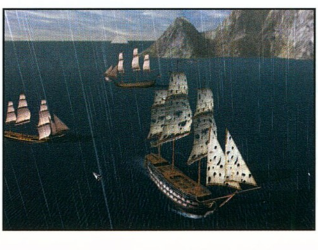
MÁSODIK FELVONÁS. Megszokhattuk már, hogy míg a Sea Dogsok a látványos csaták mellett a kereskedelemre és a kalandelemekre is jócskán adnak (felidézve a Pirates! legszebb pillanatait), addig az Age of Sail-sorozat képviselői inkább a hardcore stratégák számára készült rétegjátékok. A program alcíméből már sejteni lehet, hogy a Privateer's Bounty ez utóbbiak közé tartozik. Eredetileg küldetéslemeznek készült az Age of Sail 2-höz, de a programozók annyit javítgattak a kódon (megjegyzem, igencsak ráfért), és annyi új küldetést hoztak össze, hogy inkább önálló programként került a boltokba.

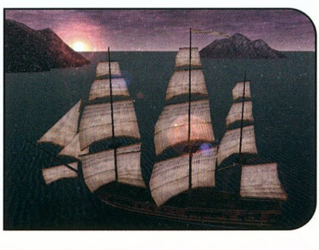
A készítők bevallása szerint a Privateer's Bounty olyan, mint amilyennek az Age of Sail 2-nek kellett volna lennie (szép dolog az önkritika...), úgyhogy aki kipróbálta a második részt, ismerős körülmények között találja magát, és rögtön ráérez a kezelésre. Ismét XVIII-XIX. századi tengeri ütközetekben kell megállnunk a helyünket flottaparancsnokként, és a hadviselés is hasonlóképpen fog zajlani, mint korábban: apróbb ütközetekben elmaszatolgatunk kis számú hajónk minden egyes fordulójánál és ágyúlövésénél, a grandiózus csaták esetében pedig minden csip-csup vezérlést automatikusra állítunk, és a hadszíntér egészét figyelembe véve taktikai megfontolások alapján irányítjuk a hajók mozgását.

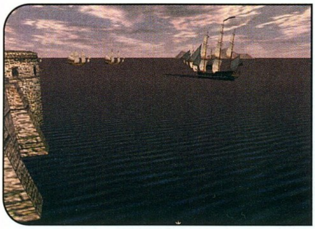
A jól ismert játékelemek egyetlen ponton leptek csak meg: nem hittem volna, hogy ennyi új küldetés kap helyet a programban. A három összefüggő hadjárat (angol, francia és amerikai) mellett körülbelül száz szóló küldetést próbálhatunk ki (mindet három nehézségi fokozatban), amelyek között az egyszerű part menti keszegezés éppúgy megtalálható, mint a trafalgari ütközet. Természetesen mindegyik misszió autentikus háttérrel, a lehető legjobban lemodellezett történelmi hűséggel büszkélkedhet, és bármelyik oldalon próbára tehetjük admirálisi képességeinket. Akinek pedig ez sem lenne elég, 16 játékosig terhelhető multiplayer opció és küldetésszerkesztő is a rendelkezésére áll.

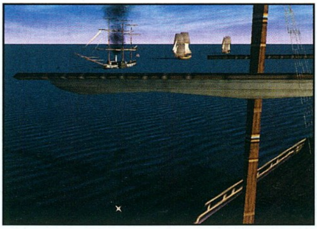
HORGONYT LE! A Privateer's Bounty tehát olyan újrajátszhatósági értékkel bír, ami csodálandó és elismerésre méltó – kérdés, hogy ki akar újra és újra játszani ezzel a nehezen emészthető műfajjal. A tengeri háborúk ugyanis nem éppen gyorsaságukról híresek, és az már az előző Age of Sailek esetében is megmutatkozott, hogy csak az igazán fanatikus stratégiarajongók szavaznak bizalmat ennek a stílusnak. A Starcrafton edződött átlagjátékosok valószínűleg unalmasnak tartják a hosszas vízi üldözéseket, nem fog tetszeni nekik, hogy

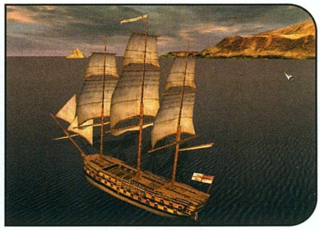




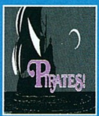








1987 > PIRATES!



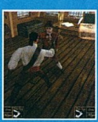
Sid Meier karrierjének egyik csúcsa, a kereskedelmi stratégiák klasszikusa, amely lefektette az Age of Sail-játékok tengeri ütközeteinek alapjait is. A vitorlák már 1987-ben igazodtak a szélirányhoz és a szélerősséghez, a program már akkor is külön számolta az ágyúk sebzését vitorlára, árbocra és hajótestre, s a csáklyázási lehetőség is ebben a programban tűnt fel.

1996 > AGE OF SAIL



A Privateer's Bounty felmenője megjelenésekor jócskán meglepte a játékosokat. A tengeri stratégiák sora egészen addig kereskedelmi Pirates!-klónokban merült ki, ám az Age of Sails új felfogásban, hardcore taktikai stratégiaként közelítette meg a témát. A programot rengeteg bírálat érte rossz AI-ja és tekintélyes mennyiségű bugja miatt, ám vitathatatlan, hogy addig még nem tapasztalt élménnyel ajándékozta meg a játékosokat.

2001 > SEA DOGS



Az Akella eddigi legjobb játéka a régi Pirates!-i hagyományokat követte RPG-elemekkel, igen erős sztorivonallal és csodálatos full 3D-s grafikával frissítve fel a műfajt. A másfél éve még ismeretlen orosz csapat programja lenyűgözte a kritikusokat (a Guruban is a Hónap Játéka lett), és hazánkban is igen sok rajongót szerzett – Gurus pályafutásom alatt e játékkal kapcsolatban érkezett hozzám a legtöbb olvasói levél.

azonnali halált osztó egységek híján trükkös fordulókkal és hébe-hóba eleresztett ágyúlövésekkel ritkíthatják csak az ellent, keservesen lassan. Viszont az előző rész azt is világossá tette, hogy éppen elég ember kattant rá erre a nyugodtabb műfajra ahhoz, hogy érdemes legyen folytatásokat készíteni...

A Privateer's Bounty azonban, mint folytatás kiábrándító, ugyanis igen kevés újdonsággal szolgál – ennél többet érdemelt volna ez a felemás „másodszorra második" rész is... Az interfész ugyanolyan böhöm méretben terpeszkedik a játéktérben, mint eddig (ajánlatos kikapcsolni, és hot key-ket használni), valamint a kamera kezelése továbbra is rossz (még mindig nem hajlandó forogni az egyik tengely mentén megakadályozva a jó rálátást az ütközetekre). A vitorlaállások, az ágyúgolyó-típusok (normál, dupla, vitorla elleni és legénységet tizedelő), a győzelmi mámort követő igencsak behatárolt fejlesztés és pénzköltés, de még egyes bugok is az unalomig ismertek. Mert hiába hangoztatják a készítők, hogy ez már bugmentes változat, azért az AI továbbra is hajlamos figyelmen kívül hagyni a szemmel látható zátonyokat, tüzeléskor notóriusan kihagyja a számításból a lővonalban tartózkodó szövetségeseket, emellett a program néha egy-egy hadjárat küldetése közben elmentett állás visszatöltésével sem tud megbirkózni (pedig az ezt a hibát kijavító patch már rég megjelent a tavalyi Age of Sail II-höz). A komolyabb bugok közül talán csak a csapat-összerendelést pofozták helyre, így végre használhatunk saját gyártású alakulatokat (mondjuk arra, hogy kipróbáljuk, megállja-e a helyét Nelson híres kétsoros taktikája a trafalgari pályán).

ZÁTONYRA FUTOTT. Persze, valamit kellett csinálni, hogy a játék ne tűnjön egyszerű küldetésgyűjteménynek. Bekerült hát néhány új egység a flottába, mind csak kiegészítő jelleggel. Ilyen gonoszság a víziakna-telepítő ladik (neve önmagáért beszél), a lapátkerekes gőzhajó (fittyet hány a széliránya és -erősségre) és a fából készült „Teknős" tengeralattjáró (valóban létezett már ilyen akkoriban, a vízből közvetlenül az ellenséges hajó mellett bukkant fel, otthagyott egy időzített bombát, aztán úszott, amerre látott). Végül, a szárazföldes pályákon felbukkanhat egy-egy hőlégballon is, amelyekről korlátozott számban puskaporos bombákkal örvendeztethetjük meg az ellent. A ballon kivételével mindegyik kütyü illik a játék hangulatához, amely egyébként szintén nem változott. A nagyszerűen lemodellezett hajók, azok életszerű textúrái, a kalandregényekbe illően megfogalmazott hosszas eligazítások, a fedélzeten rohangáló makettemberkék hamar elvarázsolják a játékost, a régi jó(?) STORM engine-nek hála pedig a sérülések kezelése (lyukas vitorla, vízbe dőlő árboc stb.) és az időjárási viszonyok (eső, köd és ezúttal hó is) tovább fokozza az eufóriát. Mint másfél éve, ezt a feelinget is a játék audio-megoldásai teszik tönkre – a zene monoton, folyamatosan ismétlődő, és a hanghatások is hasonló színvonalon vannak. Roppant idegesítő, amikor egy matróz ötvenedszerre nyugtázza parancsunkat pontosan ugyanazokkal a szavakkal, vagy amikor csatában minden ágyútöltéskor felhangzik az azt jelző szöveg...

Én ugyan inkább Sea Dogs-rajongó vagyok, de az előző Age of Sailekkel is eltöltöttem néhány kellemes napot. A Privateer's Bountyt azonban fantáziátlan, újtani képtelen stratégiának tartom, amelyben még mindig maradtak bosszantóan komoly hibák, és amelyen nem látszik meg az Age of Sail II óta eltelt másfél év. Kissé etikátlan üzleti próbálkozás a rókabőr-nyúzás jegyében, ezért csak fanatikus vitorlamestereknek ajánlom, illetve azok is vethetnek rá egy pillantást, akiknek nem volt szerencséjük az előző két részhez. Mi, többiek inkább várjuk ki, amíg a Sea Dogs 2 megjelenik. ■ **STÖKI**

> ÉRTÉKELÉS

70%

grafika	20/25
zene/hang	6/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

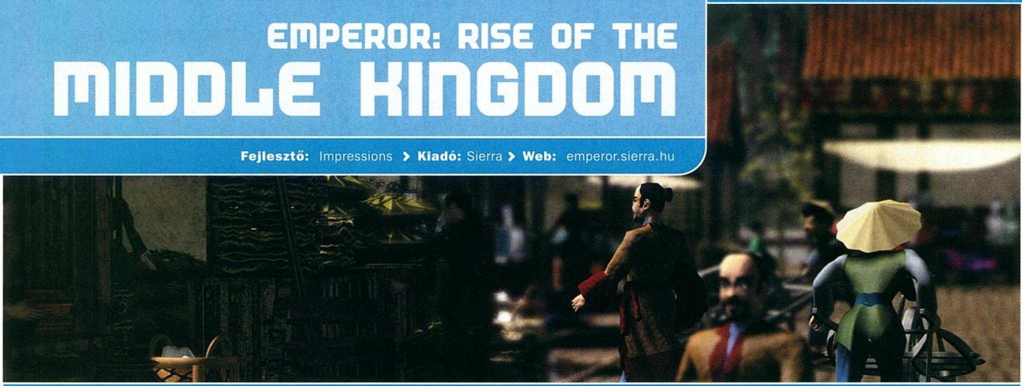
PIII450, 64MB RAM, 550MB HDD, D3D

> ARÉNA

Age of Sail	78%
Sea Dogs	89%
Age of Sail II	77%

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Fejlesztő: Impressions > **Kiadó:** Sierra > **Web:** emperor.sierra.hu



Az Impressions birodalomépítő szériája még a Caesar-sorozattal kezdődött. Az évek során aztán a kínálat folyamatosan bővült, az új részek évente jelentek meg. Minden epizód az ókor egyik nagy népcsoportját vette górcső alá. A legnépszerűbbek a rómaiak voltak, három részt is szenteltek az itáliai félsziget polgárainak. Ezután sorra következtek a többiek is, először az egyiptomiak, majd a görögök. Az alapjátékokat később megfejelték egy-egy kiegészítővel is, soha nem maradtunk újdonság nélkül. Új játékuk a távoli keleten játszódik, a világ leghatalmasabb birodalmában. Kína történelme elevenedik meg a monitorunkon, s játék közben szinte mindent megtanulhatunk erről a legendás népről.

HEZELÉS, GRAFIKA, ZENE. Aki ismeri a sorozatot, annak a kezelés elsajátítása nyilván nem fog gondot okozni. Az újoncoknak azonban mindenféleképpen ajánlatos végigjátszani az oktató hadjáratot, és áttanulmányozni a közel 150 oldalas kézikönyvet. Nem mondom, hogy olyan könnyen eligazodunk a játékban, mint mondjuk a Warcraft III-ban, de néhány nap alatt teljes egészében megtanulhatjuk a kezelést, s egy hét játék után már az apró, finom részletekre is oda tudunk figyelni. Az Emperor grafikailag nem fejlődött túl sokat az elődökhöz képest, de ehhez a játékstílushoz nem is kell szebb kinézet. Minden egyes dolgozó, illetve épület aprólékos gonddal lett megtervezve és megrajzolva.

A játéktér 2D-s maradt, de 90 fokos szögben tetszés szerint elforgatható. Az animátorok is nagyot alakítottak, minden egyes szereplő önálló életet él, lobognak a zászlók, él az egész képernyő. Csak jót tudok mondani a zenéről és a hangokról is. A keleties zene remekül illeszkedik a témához, a keleti akcentussal beszélő narrátor profi módon tolmácsolja a város ügyes-bajos dolgait.

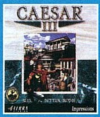
ALAPSZINTŰ VÁROSÉPÍTÉS. Mint ahogy azt már megszokhattuk az Impressions játékaiban, a legelső és legfontosabb teendőnk a megfelelő úthálózat kiépítése. Utak nélkül az épületek nem működnek, mivel a munkások képtelenek azokat megközelíteni. Ezután a lakónegyedek kijelölése lesz a feladatunk.

Alaposan meg kell gondolnunk ezt a lépésünket, mivel egy rosszul elhelyezett lakópark alapvetően meghatározhatja településünk fejlődési lehetőségeit. A lakóházak mellé feltétlenül telepítsünk ku-





1998 > CAESAR 3



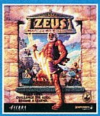
Az első két rész hibáiból tanulva jött létre a trilógia befejező része, mely az ősi Rómába kalauzolja el a játékost. Ez alapozta meg a későbbi részek összetettségét, bár grafikájában még messze alulmaradt a Pharaoh-val szemben. Hardcore stratégáknak alapmű, még ma is érdemes beszerezni.

1999 > PHARAOH

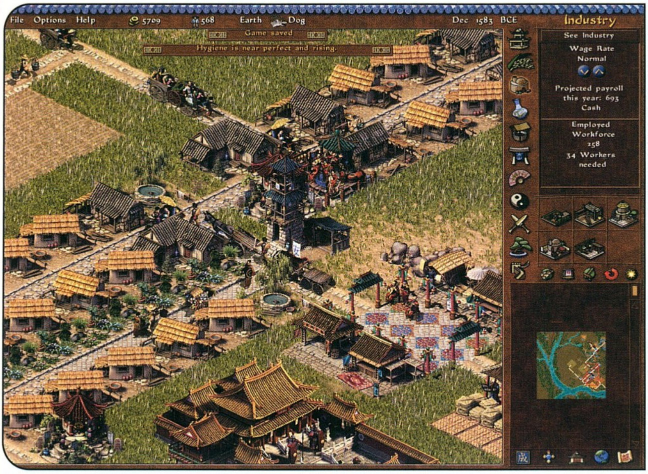


Az ősi egyiptomi birodalom felépítése volt a cél. Először ez a játék használta az új grafikus motort, a folytatásoknak is ez az alapja. Hatalmas piramisokat és szobrokat állíthattunk az istenek tiszteletére, de a jólétünk alapja nem tőlük, hanem a Nílus évenkénti áradásaitól függött. Cleopatra néven kiegészítő is megjelent hozzá 2000-ben.

2001 > ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



A görög mitológiára épülő játék a következő az Impressions birodalomépítő sorozatában. Grafikája nem sokat változott a Pharaoh óta, de ebben a kategóriában nem ez a lényeg. Kevésbé volt összetett, mint elődei, így jóval nagyobb tömegek számára is fogyasztható lett. Természetesen ez a játék is kapott kiegészítőt Poseidon néven.







tat, a vezetékes ivóvízre a polgároknak még várniuk kell néhány évezredet. Az ősi Kínában meglehetősen gyakoriak voltak a tűzvészek, ezért felügyelőket jelöltek ki, akiknek az volt a dolguk, hogy ellenőrizzék az épületek állagát, felhívják a figyelmet az esetleges hiányosságokra, és szükség esetén megszervezzék a tűzoltást. Mindig legyen legalább egy ilyen épület a lakónegyedek közelében, különben kezdhetünk elölről mindent. A lakóházak kijelölése után automatikusan megindul a bevándorlók első hulláma. Az általuk összeeszkábált viskók lesznek az első lakóépületeink, melyek meglehetősen korlátozott férőhellyel rendelkeznek. Az idő múlásával azonban polgáraink egyre jobban érzik magukat, s folyamatosan szépítik és bővítik otthonaikat. Ehhez azonban jobb élelmezésre, templomokra, szórakoztatásra és egészségügyi ellátásra van szükségük. Amint megkapják ezeket az alapszintű szolgáltatásokat, azonnal nagyobb házakat építenek megnövelve ezzel a lakóhelyek számát. A kedvező életkörülmények híre más városokba is elér, s hamarosan bevándorlók újabb hulláma költözik a városunkba. A tervezés során ügyelnünk kell arra, hogy az alapszolgáltatásokat biztosító munkások mindig ott legyenek, ahol ténylegesen szükség van rájuk. A vízhordó fiú ne kódorogjon az ipari negyedekben értelmetlenül, inkább a lakóházak körül járőrözzön. Egy kereszteződéshez érve a dolgozó véletlenszerűen eldönti, merre is induljon tovább. A döntésüket befolyásolni nem tudjuk, de körültekintő tervezéssel, útlezárásokkal és kapukkal behatárolhatjuk mozgásterüket.

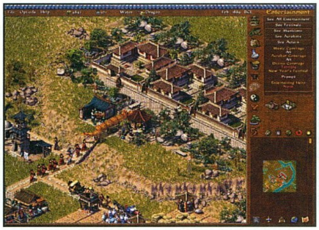
HALÁSZAT, VADÁSZAT, MEZŐGAZDASÁG. A polgárainknak a lakóházakon és az ivóvízen kívül szükségük lesz élelemre is. Kezdetben még csak a halászat és a vadászat biztosított élelmet a városlakóknak, de később már a mezőgazdasági termények is hozzájárultak a fejlődéshez. Először a kínaiak csak a köles és a búza termelését sajátították el, de később megjelent a termények között a rizs, a káposzta és a szója is.

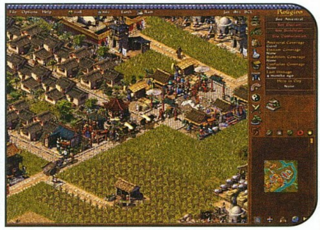
Bizonyos fejlettségi szint elérése után lehetőségünk nyílik ültetvények telepítésére is. Ezeken olyan luxuscikkeket termelhetünk, mint a tea, a selyemhernyók csemegéjének számító eperfa vagy a kínai lakkfa. Az élelem megtermelése azonban még kevés, azt fel is kell dolgozni, illetve el kell juttatni a fogyasztókhoz. A feldolgozás a malomban történik, ahol összegyűjtik, és emberi fogyasztásra alkalmassá teszik a különböző élelmiszereket. Az elosztásról a piacok gondoskodnak, az ide épített üzletekbe kerül a malomból a késztermék. Innen az árusok kis kocsival viszik a lakóházakhoz az ennivalót, ezért gondoskodnunk kell arról, hogy a piac és a lakónegyed között mindig legyen összeköttetés. Vigyázzunk, a mozgó árusok nem tudnak átjutni az útlezárásokon! Az épületek megfelelő működtetéséhez dolgozókra lesz szükségünk. A népesség növekedésével az egyes épületekben lévő munkások száma automatikusan emelkedik. Baj csak akkor van, ha munkaerőhiány lép fel. Ilyenkor az épületek hatékonysága lecsökken, eredeti feladatuknak csak a töredékét tudják ellátni. Ez esetben bizony manuálisan kell beavatkoznunk, a zavartalan termelés érdekében időlegesen le kell állítanunk a nélkülözhető épületek működését. Különösen oda kell figyelnünk a mezőgazdasági farmokra, hiszen ott csak a vetés és a betakarítás közötti hónapokban van szükség munkásokra, az év hátra lévő hónapjaiban nyugodtan szélnek ereszthetjük őket. A nagyarányú munkanélküliség kiemelten kezelendő kérdés, munkahelyek hiányában hamar megkezdődik az elvándorlás. A farmokról és az ültetvényekről a betakarítási időszak végén a munkások elszállítják a terményeket. Az élelmiszer bekerül a malomba, az egyéb termények a raktárakba (persze először ezeket fel kell építenünk). Az élelem mellett a kender és annak rostjai nagyon fontos szerepet kapott. Ezek biztosították az ősi Kínában a ruházkodást (kötélkészítést) az alsóbb osztályok számára. A fejlődés folyamatához a kender és a többféle élelmiszer jelenléte nélkülözhetetlen. Bizonyos szint elérése után a lakóházak csak akkor fejlődnek tovább, ha a malomból többféle élelmiszer jut el a boltokba.

IPAR, KERESKEDELEM, SZÓRAKOZTATÁS. A jól prosperáló város elképzelhetetlen megfelelő ipari háttér nélkül. Az ipar adja a legtöbb munkát a polgároknak, ez biztosítja azoknak a termékeknek az elkészítését, melyek nélkül a város képtelen lenne továbbfejlődni. A város közelében lévő természeti tényezők határozzák meg, milyen ipart tudunk létrehozni. Favágó állomásokat szinte mindenhol fel lehet állítani, de bronzöntödéket csak olyan helyen, ahol a hegyek mélyén bőven található rézérc. Az ipari területek fokozottan tűzveszélyesek, sokkal nagyobb eséllyel omlanak össze vagy gyulladnak ki, mint a lakónegyedek, ezért mindenképpen telepítsünk a közelbe felügyelő tornyokat.

A megtermelt áruk egy része saját használatra megy el, de bizonyos idő elteltével a gyárak felesleget is fognak termelni. A felesleg a raktárakba kerül, s megfelelő fogyasztótábor hiányában fokozatosan megtölti a rendelkezésre álló helyet. Ekkor lép színre a kereskedelem, melyen keresztül elpasszolhatjuk a nyakunkon maradt árukészletet a szomszédos városoknak. Ne becsüljük alul a keres-







kedelem szerepét, jóval nagyobb bevételekre tehetünk szert a segítségével, mint mondjuk adózás útján. A kereskedelmi kapcsolatok kiépítéséhez azonban először követeket kell küldenünk a már felfedezett városokba. Nem árt, ha a követ visz magával olyan ajándékot, melynek az ottaniak örülnek. A jó viszony kialakítása után ajánlatot tehetünk a kereskedelmi útvonalak kiépítésére. Az ajánlat elfogadása után kereskedelmi állomást létesíthetünk a városunkban, ezen keresztül folyik majd a kereskedés. Megadhatjuk, milyen cikkeket szeretnénk exportálni, illetve importálni. Hamarosan megjelennek az első karavánok is, amelyek az állomáson megkötik a kívánt üzletet.

A munkában megfáradt kínaiak igényt tartanak a szórakozásra is. Ezt a szükségletet a zenészek, az akrobaták és a színészek elégítik ki. Megfelelő szintű szórakoztatás hiányában a lakosság elégedetlen lesz, és megáll a fejlődés.

ADMINISZTRÁCIÓ, VALLÁS, HŐSÖK. A város populációjának növekedésével egyenes arányban nő az igény a megfelelő szintű adminisztrációra. A sokat szidott bürokraták nélkül az adóztatás nem működik, és elfelejthetjük a katonaság felállítását is. Az adminisztratív központ felállítása után adószedőket nevezhetünk ki, akik folyamatosan járják a lakónegyedeket, és gyűjtik be az éves adót. A beszedett adó mennyisége nagymértékben függ a lakóházak fejlettségétől, az egyszerű viskóban élő értelemszerűen kevesebb adót fog fizetni, mint a kőházban lakó jómódú polgár. A vallás is nagyon fontos szerepet kapott az Emperorban. A spirituális harmónia elengedhetetlen a fejlődés szempontjából, de a misztikus, vallási hősök bevezetése is érdekes színfoltot jelent.

A vallást az Emperorban négy fő csoportra oszthatjuk (ősi, taoizmus, buddhizmus, konfucionista). Mindegyik típushoz három, isteni erővel bíró hős tartozik, akiket megfelelő adományok felajánlásával megidézhetünk a városunkba. Ezek a hősök odáig vannak a luxuscikkekért: amennyiben elegendő mennyiséget áldozunk nekik a templomokban, úgy megjelennek a városunkban, s jótékony hatással lesznek a termelésre és a morálra. Abban az esetben viszont, ha elhanyagoljuk őket, akkor bizony katasztrófák egész sorát zúdíthatják a lakosságra (aszály, földrengés, tűzvész, áradás).

HADSEREG, ESZTÉTIKUM, MŰEMLÉKEK. A megfelelő szintű adminisztráció kiépítése után lehetőségünk nyílik a hadsereg létrehozására. A belső ellenfeleink mellett nomád hordák is szemet vethetnek gazdagságunkra. Szerencsére kémeink már hónapokkal az esetleges támadás előtt figyelmeztetnek a veszélyre, így van időnk a csapatok kiképzésére. Hadseregünk öt különböző fegyvernemből állhat. A közelharcban a gyalogos egységek a favoritok, viszont a számszeríjjal felfegyverzett csapatok már a távolból elintézhetik őket. A lovasság és a harci kocsik csak később lettek hadrendbe állítva, válaszul a mongol lovasság támadásaira. Az utolsó típus a katapult egység, ezek már nagy távolságból képesek megritkítani az ellenfél sorait, sőt még a megerősített várfalakat is képesek lerombolni. Harc közben az alakulatok tapasztalati pontokat kapnak. A veterán egységek jobban teljesítenek a következő csatában, így érdemes lesz rájuk odafigyelni. A városunk védelme mellett lehetőségünk nyílik lerohanni a szomszédos városokat is. Első lépésben érdemes egy kémet kiképezni, aki aztán jelentést küld a városban állomásozó haderőről. Amennyiben erősebbek vagyunk, úgy érdemes lerohanni a várost. A meghódított település ezután a vazallusunk lesz, és évente bizonyos összegű hadisarcot fizet be a kincstárba.

A város lakói nagyfokú szépérzékkel rendelkeznek. Az ipari negyedek vagy a zajos piacterek közvetlen szomszédságában nem érzik jól magukat, és bizonyos szint felett nem hajlandók tovább fejlődni. Ilyen esetekben érdemes egy fallal körbekeríteni a lakónegyedet, és hűs, csendes ligetekkel biztosítani a lakók nyugalmát. Nem árt tudni, hogy a kutak és az őrtornyok esztétikus környezetben képesek fejlődni. Ezek a továbbfejlesztett épületek jóval hatékonyabban működnek, s mindössze néhány árnyas lugasra van szükség a környezetükben. A kínaiak mindig is híresek voltak hatalmas emlékműveikről. A kínai nagy fal az egyetlen emberkéz alkotta építmény, mely még a Holdról is látszik. A játék során lehetőségünk lesz ilyen, és ehhez hasonló épületeket felhúzni. Persze az ilyen hatalmas projektek megfelelő előkészületeket, iszonyú mennyiségű pénzt és nyersanyagot követelnek. A jutalmunk azonban nem marad el, mivel az a város, ahol ilyen emlékmű található, folyamatosan részesül annak pozitív előnyeiből.

Az Emperorban hét hadjáraton, illetve hét császári dinasztián keresztül kell győzelemre vezetnünk a népünket. A hagyományos RTS-ektől eltérően ezúttal a fő hangsúly nem a háborún, hanem az építkezésen és a menedzsmenten van. Minden küldetésben előre meghatározott célt kell teljesítenünk, akkor léphetünk tovább. Gyakran előfordul, hogy egy másik misszióban az előzőleg felépített városunkat kell továbbfejlesztenünk. Alaposan meg kell gondolnunk tehát az első lépéseket is, mert lehet, hogy azok alapvetően befolyásolják az utolsó küldetést is.

Az igazat megvallva nekem ez volt az első játék az Impressions birodalomépítő stratégiái közül, így nincs is összehasonlítási alapom az előző részekkel. Az első reakcióim meglehetősen vegyesek voltak, mivel a kézikönyv elolvasása nélkül vágtam bele. Hamarosan azonban rá kellett döbbennem, hogy ez nem hagyományos C&C RTS, itt bizony jóval nehezebb feladatunk van, amikor el szeretnénk sajátítani a játék kezelését. Egy hét tanulás és kézikönyvböngészés után aztán szép lassan rájöttem az apró finomságokra, s a tesztelés második felében már ment minden, mint a karikacsapás, és a végére már egészen élveztem a városépítést. A játék tempója jóval lassabb, mint mondjuk a Warcraft III-é, de ettől függetlenül hosszú hónapokra leköti a játékosokat. ■ **MOCSY**

> ÉRTÉKELÉS

88%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII400, 64MB RAM, 800MB HDD

> ARÉNA

Caesar III	87%
Pharaoh	89%
Zeus	82%



VILÁGOK KALANDORAI

> a Jeges szelek völgye

Ez a vidék a Kardparttól északra terül el, a Világ hátától nyugatra. A különös név választása magától értetődő, hiszen a környéket rendszeresen feldúlják az északról érkező, irtózatos erejű viharok. Amit pedig a viharos szelek nem söpörnek el, a hó betemeti. A jégsárkányok, havasi orkok és barbárok lakta vidékre józan ember nem is merészkedik önszántából. A szinte lakatlan tájon csupán egyetlen civilizált hely létezik: Tízváros.

MIT ÉRDEMES TUDNI A JEGES SZELEK VÖLGYÉRŐL, HA ARRAFELÉ VISZ AZ UTUNK? Ez a (meglepő módon) tíz városból (és a hozzájuk kapcsolódó kisebb falvakból) álló szövetség a völgy három tavának partjain található, itt élnek ugyanis azok a bütykös fejű halak, amelyeknek csontos koponyarészéből mesteri faragványokat lehet készíteni. (A vidék egyik lényeges bevételi forrása is ez.)

A városok egymástól ugyan függetlenek, de mindegyik szeretne befolyást szerezni a másik felett (különösen azok, amelyek ugyanakörül a tó körül helyezkednek el).

A kisebb városok közti csetepaték nem komolyabbak próbálkozásoknál és intrikáknál, többnyire kereskedelmi jellegűek, de erről a hajókaravánok közti csaták túlélői tudnának többet mesélni.

A Jeges szelek völgyének mintegy 8-10 ezer lakója van. Az idegenekkel szembeni gyanakvás általános, hiszen sokan jönnek a Kardpartról és Neverwinter felől azok, akiknek a múltja messze nem feddhetetlen, vagy éppen menekülnek a fejvadászok és üldözők elől. Ezért aztán az ide érkezők rendkívül barátságtalan fogadtatásban részesülnek, a szállásért, áruért mindig jó előre kell fizetni, és soha nem lehet tudni, ki dobja fel majd néhány arany vérdíjért őket. Azok, akik lovon érkeztek a vidékre, rádöbbennek, hogy a szénáért külön pénzt kérnek a fogadókban, s azokat, akik inkább egy kisebb raktárt bérelnek, hogy ott aludjanak, megkopasztják a tűzifa-árusok, hiszen a gyújtós és a fa sem jár ingyen senkinek.

Persze nem mindenki választja ezt a vidéket elrejtőzésre, vannak, akik inkább más miatt jönnek: őket az arany vonzza ide. Néhány öreg talán emlékszik még rá, hogy voltak kalandozók, akik eljutottak a Világ hátán túlra, majd mesébe illő kincsekkel tértek haza. Sőt, néhányan eléggé sokáig éltek ahhoz, hogy el tudják költeni, és ki tudják élvezni a szerzett vagyont... De a legtöbb szerencsevadász csupán három dolgot talált a hegycsúcsokon: hideget, havat és halált.

Mégis, minden évben, amikor a fagy kicsit felenged, és eljön a tavasz, magányos kalandozók és csapatok vágnak neki a hegyeknek és a barlangoknak, hogy megkísértsék szerencséjüket és végzetüket.

LEGENDA, KALANDÖTLET. A legendák szerint a barbárok számtalanszor rabolták végig a falvakat, majd egyik évben, amikor az egyesült barbár törzsek megindultak, hogy rabszolgaként elhurcolják a tó partján lakókat, és kifosszák a településeket, a városok összefogtak. Csapdát állítottak a barbároknak: kiürítették az egyik várost, amelyet a támadók könnyedén kifosztottak, majd győzelemtől ittasan bevonultak a következőbe is. Itt azonban már várt rájuk a környező városok teljes serege. A véres csata után az erősen megfogyatkozott, visszavonuló barbárok útját a Bruenor által vezetett törpe sereg állta el.

A barbár törzsek akkori vezére nem adta meg magát, és haláláig harcolt, azonban néhány felvilágosultabb törzsfőnök megegyezett a túlerőben levő sereggel, és beolvadtak a szövetségbe. Jelenleg is ők védik Tízváros északi határait. A szövetséghez nem csatlakozó barbárok úgy hírlik, azóta nem merészkedtek a Tízváros felé, inkább a Világ hátától keletre és délre fekvő városokat célozták meg a könnyebb zsákmány reményében. ■ **BEPE**

> R.A. SALVATORE

Körülbelül fél éve megkérdezték Salvatore-tól, hogy nem érzi-e tehernek Drizzt karakterét és kalandjait? A válasza szerint igenis voltak időszakok (leginkább a Szilánk szolgája idejében), amikor már nagyon belefáradt abba, hogy új, eddig soha nem látott kalandokat találjon ki a legnépszerűbb főhőse számára. A Kardok tengere után viszont – elmondása szerint - új távlatok nyíltak meg előtte, így mi továbbra is kíváncsian várjuk a következő részeket és játékokat.



> CD-MELLÉKLET

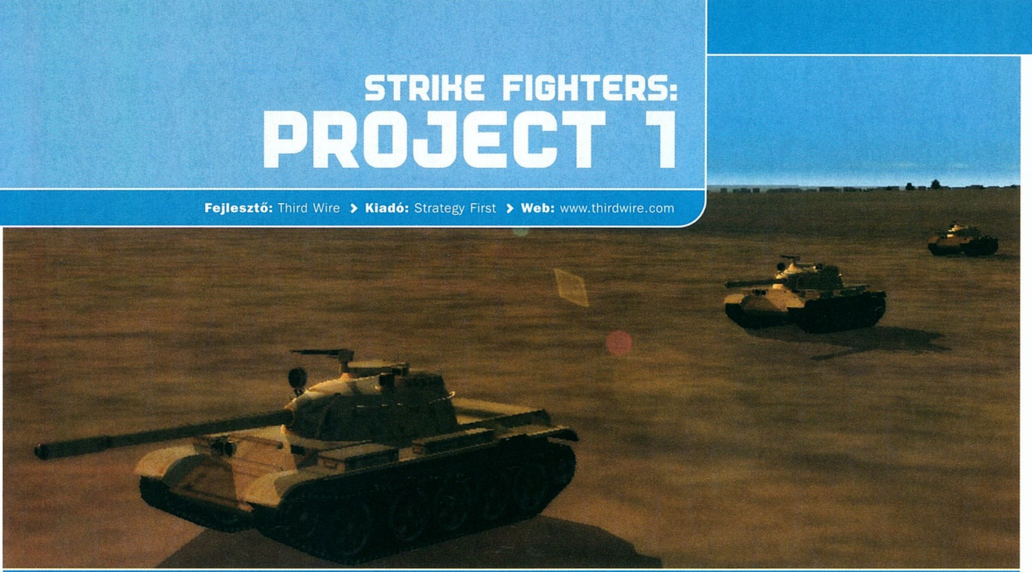
Az e havi CD-mellékleten található rovatba összegyűjtöttem néhány Icewind Dale-hez kapcsolódó hátteret, hivatalos karakterportrékat, képernyővédőt és Desktop Theme-et. Érdekességképpen egy WinAmp lejátszóhoz tartozó skin is a korongra került. A hátterek 1024x768 méretűek, a Theme-ekhez pedig legalább Windows 98 szükséges.

Jó szórakozást a játékhoz és a CD-hez!



STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1

Fejlesztő: Third Wire > **Kiadó:** Strategy First > **Web:** www.thirdwire.com

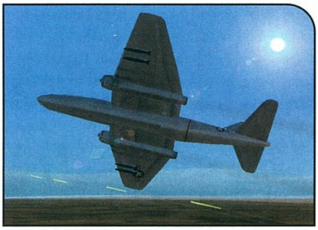


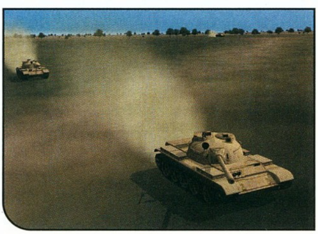
1959. szeptember 3. Az aranysárga sivatagai nap percek alatt tűzforróra melegítette a készenléti soron álló, ezüstösen csillogó repülőgépeket. A gyönyörű vadász és vadászbombázó repülők az Amerikai Egyesült Államok három legfontosabb fegyverneméhez tartoztak: a légierő F-100-as Super Sabre-ékkel, a haditengerészet és a tengerészgyalogság pedig A-4-es Skyhawkokkal képviseltették magukat az évtized egyik utolsó komolyabb összecsapásában. Az ENSZ parancsára már hónapokkal ezelőtt a Közel-Keletre vezényelték őket, hiszen a politikusok már tudták, hogy az oroszok támogatását élvező parani katonaság bármelyik percben lerohanhatja északi szomszédját, a békés Dhimart.
A kora reggeli hírek nem érték váratlanul a katonákat. A parancsnokság azonnal teljes riadót rendelt el, és az első géppárok már hajnalban felemelkedtek a betonról. Jones hadnagy is az elsők között ült be A-4-esébe. A feladat egyszerűnek tűnt: mindössze a 150 mérföldre lévő frontvonal felett kellett neki és társának légi felderítést végeznie. Sajnos azonban a valóság közbeszólt, és csak a légierős Szuper Szablyáknak köszönhették, hogy ép bőrrel megúszták: a hírszerzés ugyanis elfelejtette említeni, hogy orosz gyártmányú MIG-17-esek is lehetnek a légtérben.

Ebben a kis bevezetőben említett konfliktus természetesen csak a képzelet szülötte. Nem létezik Paran, sőt Dhimar sem, de az a bizonyos bevetés tényleg megtörtént – bár csak a virtuális térben. Köszönhető mindez egy bizonyos Tsuyoshi Kawahitónak, a Third Wire fejlesztőcsapat vezető programozójának, aki olyan projektekben vett részt eddig, mint az Apache Longbow vagy az European Air War. Kawahito úr most újabb gyöngyszemmel örvendezteti meg a szimulátorrajongókat, amelyről már most, a végleges verzió megjelenése előtt (a cikk leadásának határidejéig sajnos csak a béta verzió érkezett meg – erről a változatról olvashattok egy-két érdekességet a mellékelt dobozkában) látni fogjuk, hogy továbbviszi az elődök legjobb tulajdonságait, emellett kiegészül néhány nagyszerű újítással.

A történet szerint tehát az 1950-es évek végén járunk, valahol a Közel-Keleten. Az első komolyabb sugárhajtású vadász- és bombázógépek ebben az időben, a hidegháború csúcsán álltak csapatszolgálatba. Természetesen ezektől még nem szabad elvárni azt, mint mai társaiktól. A legtöbbjükből hiányzott a radar, nem szerelték fel őket több száz kilométeres hatótávolsággal rendelkező, légi-harci rakétákkal és nem voltak precíziós bombák sem.

Nem meglepő tehát, hogy a játék gerincét képező dinamikus hadjárat legelején még csak a meglehetősen szerény képességekkel rendelkező A-4-esekkel és F-100-asokkal repülhetünk attól függően, hogy a három haderőnem melyikéhez igazoltunk le. Ahogy folyamatosan haladunk egyre előrébb a küldetések között, úgy kapjuk az egyre jobb masinákat. A légierőnél előbb utóbb nyugdíjazzák a Super Sabre-éket, és a helyükbe lép az F-104-es Starfighter, amely már képes a Sidewinder rakéták hordozására is, majd nem sokkal később jön az igazi adu ász, az F-4 Phantom, amelyik nemcsak hogy nagyszerű vadászgép az AIM-7 Sparrow rakétáinak köszönhetően, hanem egyedülálló bombázó





is. A másik két fegyvernem az A-4 Skyhawk egy-egy régebbi variációjával kezd. A Skyhawk mindig is az egyik kedvenc gépem volt, és mind ez ideig nagyon sajnáltam, hogy nem repülhetem vele eddig egyetlen szimulátorban sem. A Strike Fightersben azonban teljesülhetett végre az álmom, és csak dicsérettel tudok nyilatkozni erről a kicsi, lassú és ronda madárról, amely már rengetegszer hazarepített, pedig a légvédelmi gépágyúk több lyukat lőttek rá, mint amennyi egy tízkilós ementáli sajtban található. Az amerikai repülő erők mellett még egy negyedik csoport is helyet kapott a játékban, ez pedig nem más, mint egy a dhimari herceg által alapított zsoldos légierő. Ők mindig a legújabb és legjobb gépekkel repülhetnek; aki tehát nem szívesen áll be a hadsereg szigorú szabályok által vezetett kötelékébe, válassza a zsoldos pilótákat.

A hadjárat során a választott géptípustól függően vadász (légtérellenőrzés, kíséret) és bombázóküldetéseket (fix célpont ellen, szabad vadászat, légi támogatás) kaphatunk, mindig az aktuális hadi helyzetnek megfelelően. Legelőször meglehetősen unalmas és ismétlődő felderítéseket és légtérellenőrzéseket bíznak ránk, de az új gépek és fegyverek megjelenésével a sokkal változatosabb küldetések is megkezdődnek.

> VÁSÁROLJUNK BÉTA VERZIÓT!

Azt hiszem, hogy a Strike Fighters sikeresen elhódította a legpechesebb szimulátor címét a Falcon 4.0-tól. Történt ugyanis, hogy talán valami adminisztrációs hiba folytán, a végleges verzió megjelenése előtt a cikk alapjául szolgáló béta verzió becsomagolva, kézikönyvvel ellátva megjelent az egyik legnagyobb amerikai bevásárlóközpont lánc, a WalMart polcain. Természetesen a kiadó, a Strategy First teljes hírzárlatot rendelt el, és egy gyorsan összedobott patch-csel szúrta ki a vásárlók szemét, hogy ezzel enyhítse a felháborodást. Érdekes módon a vásárlói jogaikra különösen érzékeny amerikaiak nem úgy reagáltak, ahogy az elvárható lett volna: a játékot napok alatt elkapkodták még a legeldugottabb oklahomai WalMartból is, és most a megszállott gyűjtők és fanatikusok otthon őrizgetik, mint becses kincset.
Hát igen, ilyen az, ha valaki megteheti, hogy kiad 40 dollárt egy preview verzióért, és utána még egyszer boldogan kifizeti ugyanezt az összeget a végleges változatért is.
Mindenesetre a Strike Fighters meglehetősen rossz ómennel kezdi életútját. Remélem azonban, hogy ezt a kezdeti buktatót sikerrel leküzdik a Third Wire-nél, és a Project 1 hivatalosan is kész változata sikeresnek bizonyul majd.



Térjünk most át a játék technikai oldalára. A grafika, mint azt a képekből is láthatjátok, igazán szépre sikerült. Természetesen a sivatag felett repülve ne várjunk szemkápráztató képi világot és változatosságot, de a repülőgépek kidolgozottsága, textúrázása mindezt kárpótolja. Egyszerűen nem lehet betelni ezeknek az ezüstmadaraknak a látványával, amint átszelik a kék égboltot. A rakétaindítások és a robbanások is szépek, legfőképpen a napalmos gyújtóbomba, ahogy éjszaka bevilágítja a közeli gépeket és tereptárgyakat.
A hangokkal sincs semmi baj, a gépek motorzaja elfogadható, csakúgy, mint a kellemesen felberregő gépágyúk moraja. A zene nem igazán nagy szám, bár a játékhoz adott readme fájlban a fejlesztők azt írják, hogy minden hang és zene csak „helyfoglalónak" van benne, a végleges verzióban ezt mind kicserélik majd.

Persze a jó grafika és hangok kevés az üdvösséghez, a hihetetlenül hangulatos apróságok teszik még jobbá az összképet. Ilyen például a külső nézetből látható pilóták, akik folyamatosan jobbra-balra, le-fel nézelődnek, vagy a harcoló egységek rádiózása, de nekem leginkább a légi támogatás levezénylése tetszett: a célterület fölött az irányítást egy kis Cessnában ülő pilóta veszi át, aki füstrakétákkal szépen megjelöli az ellenséges csapatokat. Snoopy (ez ugyanis a hívójele) folyamatosan rádiózik velünk, nyugtázza az érkezésünket, információkkal lát el minket a tankok helyzetéről, egyszóval hihetetlenül megkönnyíti a célok felderítését és elpusztítását.

A gépek repülési modellje és avionikája meglehetősen kiforratlannak tűnik még. A kéthetes tesztelés után a program, ha a nehézségét nézzük, akkor a Jane's-féle USAF-fal egyenértékű. A repülőgépek talán valósághűebben viselkednek a levegőben, mint az USAF-ban, de a fedélzeti berendezések hasonlóan egyszerűek, és inkább az akcióra helyezik a hangsúlyt, nem pedig a gombnyomogatásra.

Sajnos mivel csak a béta verzió állt a rendelkezésünkre, ezért rengeteg dologra nem derült fény a játék tesztelése során. Hiányzott a rádiózás, a kísérő gépeket sem lehetett rávenni a támadásra, sőt még a katapultálás is kimaradt. Látható azonban, hogy a fejlesztők nagyon jó úton haladnak, hogy újabb nagyszerű programmal örvendeztessék meg a számítógépes repülésért rajongó nem is kevés embert. Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Strike Fighters már teljes pompájában megvásárolható, és bizton állíthatom, hogy ha valaki nem sajnálja érte a pénzt, nagyon kellemes heteket, hónapokat szerezhet magának (és kellemetleneket a családnak, barátnőnek), legyen akár kezdő, akár haladó szimulátoros is. ■ **NEURO**

> ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

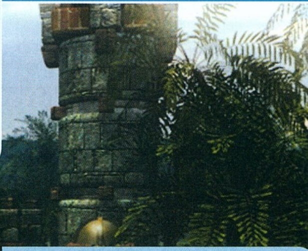
> ARÉNA

Falcon 4.0	95%
Jane`s USAF	85%
Jane`s F/18A	88%

ICEWIND DALE 2

Fejlesztő: Black Isle Studios > **Kiadó:** Interplay > **Web:** icewind2.blackisle.com





Több mint két év telt már el az Icewind Dale megjelenése óta, de érdekes módon a játék népszerűsége máig töretlen. Talán még a fejlesztők sem gondolták volna, hogy a nagysikerű Baldur's Gate után ekkora őrületet tudnak gerjeszteni. A szerepjátékosok azonban már igencsak ki voltak éhezve egy jó kis hack and slash-re, s ráadásul a Baldur's Gate 2 megjelenéséig is volt még néhány hónap. Bejött tehát a dolog a Black Isle-nak (nem keverendő a Bioware-rel, ők csak az Infinity motort adták a játékhoz), máig ez a legnépszerűbb játékuk. Mostanában azonban nem megy túl jól a kiadójának, az Interplaynek. Az Infinity engine körüli bonyodalmak miatt a Bioware szakított velük, és a legújabb szerepjátékukat, a Neverwinter Nightsot, már az Infogrames adta ki. A kiadó tehát nem áll túl jól anyagilag, ezért sürgősen szükségük volt egy olyan játékra, amelyik nem igényel túl nagy befektetést, villámgyorsan piacra lehet dobni, és egészen biztosan eladható lesz. Így jött a „nagy" ötlet, miszerint készítsék el az Icewind Dale folytatását. Arra sajnos már nem volt idejük, hogy az elavult motort lecseréljék, de bíztak abban, hogy a Neverwinter Nightsban kissé csalódott RPG mániákusok nem veszik ezt zokon.

Bevallom őszintén, már az első hírek felröppenése óta meglehetősen szkeptikus vagyok a játékkal kapcsolatban. Igaz, hogy ez az egyszerűsített Baldur's Gate annak idején nekem nagyon bejött, de azóta eltelt két év, és egy olyan játék, amely grafikailag semmit sem fejlődött ez idő alatt, az nem sok jóra számíthat nálam. Aztán leültem a gép elé, legeneráltam a megszokott csapatomat, és hajnali négykor arra döbbentem rá, hogy jó ez a játék. Egyáltalán nem érdekelt a 2D-s grafika, nem törődtem a karakterek gyatra animációival, és csak néha bosszankodtam az útkeresési algoritmus idiotizmusán. Az új történet teljesen elvarázsolt, elérzékenyülve hallgattam a gyönyörű zenét (ez már nem Jeremy Soul alkotása, de ettől függetlenül kiemelkedő), és bőszen fejlesztgettem kis csapatomat.

HELL EGY CSAPAT! A tesztverzió a lapleadás előtti héten jött meg, így sajnos nem volt elegendő időm, hogy végigjátsszam. Sikerült azonban eljutnom a negyedik fejezetig (hozzávetőlegesen 40 óra tiszta játékidő után), így képet alkothatok arról, hogy milyen is az Icewind Dale 2 valójában.

A fejlesztők megmaradtak a jól bevált alapoknál, de bevezettek néhány olyan újítást is, melyeknek mi játékosok örülhetünk a legjobban. A fő hangsúly itt is a harcon van, mint az első részben, de a mellékküldetések és a különböző fejtörők jóval nagyobb szerepet kaptak. A küldetések egymásra

2000 > ICEWIND DALE



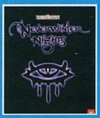
A Black Isle egyik legnagyobb sikere, máig az egyik legnépszerűbb hack&slash RPG. A BG sorozat leegyszerűsített változata, mely ugyan az Infinity motort használta, de erősen harcközpontú volt. A felbontás maximuma csak 640*480 volt, de a grafikusok meglepően szépen készítették el a 2D-s háttereket. Remek történet, izgalmas csaták és kiváló tápolási lehetőség a karaktereknek.

2001 > HEART OF WINTER

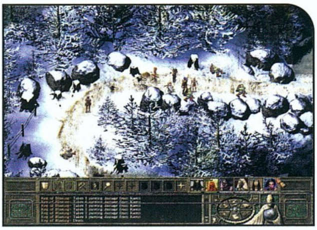


Az Icewind Dale kiegészítője egy évvel az alapprogram megjelenése után került a boltokba. Fontos újítás volt a 800-600-as felbontás alappá válása, de a játék nem hivatalosan ennél magasabb felbontásokat is támogat. A HoW feltelepítése után választhatjuk a Heart of Fury módot, mely embertelenül megnehezíti a játék nehézségi szintjét. Önmagában nem volt nagy szám, de az alapprogrammal együtt kellemes volt.

2002 > NEVERWINTER NIGHTS



Az első Bioware játék, mely végre szakított az elavult Infinity motorral, és új 3D-s környezetben pompázik. Összetettségében azonban nem mérhető a Baldur's Gate 2-höz, inkább az internetes lehetőségek és a moduláris felépítés miatt lett népszerű. A rajongók nagyon hiányolták az önálló múlttal rendelkező NPC-ket (BG 1-2), és sokat rontott az összképen, hogy egyszerre csak egy segítő tarthatott velünk.



épülnek, itt nincs lehetőség a szabad kalandozásra, mint mondjuk a Baldur's Gate 2-ben. A déli nagyvárosok helyett meg kell elégednünk Ten-Town egyik kisebb településével, Targosszal. Történetünk kezdetén itt érünk partot, miután a város felmentésére érkező hajóhad nagy részét ork íjászok sikeresen felgyújtották. A maroknyi túlélőre vár a feladat, hogy megtörjék a várost ostromló goblin hordák morálját, és kiderítsék, valójában ki áll a támadás mögött. Az Icewind Dale eseményei már a múlt homályába vesznek, 32 év telt el az első rész eseményei óta. A régi hősöket utoljára Lonelywoodban látták, ahol egy ismeretlen félszerzet mesés kincsek ígéretével csábította el őket egy elátkozott kastélyba. Az IWD2-ben teljesen új karaktereket kell indítanunk. A csapat mind a hat tagját nekünk kell legenerálnunk, ez a rész teljesen újra lett tervezve. A játék az AD&D harmadik szabályrendszerét használja, ami nagyon sokat dobott a játékmeneten. Három új karakterosztály is helyet kapott a második részben, bár őket már megismerhettük a Baldur's Gate 2-ben: a szerzetes, a barbár és a sorceress. Csodákat persze senki se várjon tőlük, inkább csak színesítik a játékmenetet, a régi megszokott karakterek szerepét nem tudták átvenni. Számos új alosztály és alfaj is megjelent, ezek is inkább a változatosságot biztosítják, a játékmeneten nem sokat dobnak. Annál inkább érdekes lehet az új skill és feat (több mint 75 feat található az IWD2-ben) rendszer, ami a harmadik szabályrendszer egyik legnagyobb újítása. Szintlépéskor nemcsak az életerőnk és a mentődobásaink növekednek, hanem új képességekre és jártasságokra is szert tehetünk. Tapasztalatom szerint a skillrendszer leginkább a rogue karakterosztályt érinti, ők profitálnak leginkább ebből a részből. A dolog érdekessége az, hogy bármely karaktertípus elsajátíthat olyan képességet, mely nem jellemző az ő osztályára. Tegyük fel, hogy karaktergeneráláskor elfelejtettünk tolvajt indítani, de feltétlenül szükségünk lenne rá, mivel a zárt ládákat csak ő tudja kinyitni. Nem kell aggódni, elég néhány szintlépést megvárnunk, és bármelyik karakterünket kiképezhetjük profi zárnyitóvá. Aztán ott van a karakterosztályokra vonatkozó szigorú megkötések vége. Régebben, aki paplovagot szeretett volna indítani, annak bizony kötelező volt az emberi fajt választania. Most már olyan extrém felállást is létrehozhatunk, mint a törvényes jó drow elf paplovag vagy a duergar törpe druida. Akit a téma bővebben érdekel, annak ajánlom a figyelmébe a CD-n található RPG rovatot, ott bővebben olvashat róla. A karaktergenerálás során ügyelnünk kell a megfelelő csapatösszeállításra, mivel ezen áll vagy bukik az egész játék, amely erősen harcközpontú, ezért ajánlatos a hat karakterből legalább három harcost (paladin,



Icewind Dale II compo

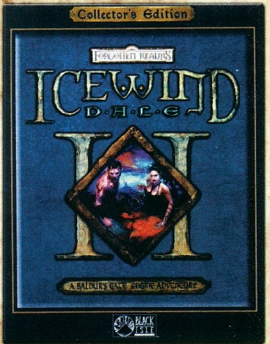
Szeretnéd a polcodon látni az Icewind Dale II dobozos változatát?

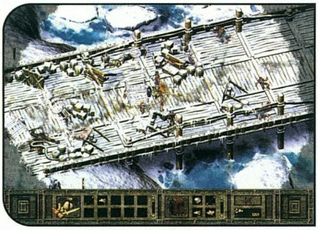
Amennyiben válaszolsz az alábbi három kérdésre, úgy tiéd lehet a három eredeti IWD2 PC CD-ROM egyike.

- **Milyen szabályrendszert használ az Icewind Dale II?**
- **Tízváros melyik településén kezdődik a nagy kaland?**
- **Sorolj fel két NPC-t, akivel az első részben megismerkedtünk!**

A megoldásokat október 31-ig várjuk a következő címre nyílt levelezőlapon.

Guru Gamer szerkesztőség
1300, Budapest 3., Pf. 210









harcos, barbár, szerzetes) indítani. Ajánlatos még egy tolvajt (rogue) is beszervezni, zárt ajtókat és ládákat nyit ki, felderíti, majd eltávolítja a halálos csapdákat, ráadásul végszükség esetén még harcosként vagy íjászként is számíthatunk rá. Az utolsó két karakterre én a hagyományos pap és mágus kombinációt ajánlom. Nem érdemes őket átképezni, mivel a fontos, magas szintű varázslatokat jóval korábban megkapják, mint átképzett kollégáik. A bátrabbak kevesebb karaktert is indíthatnak, ilyenkor a küldetésekért kapott tapasztalati pontok kevesebb karakter között oszlanak meg, így a szintlépés felgyorsul.

AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA. Az AD&D harmadik kiadása szabályrendszerének bevezetésével számos hasznos újítás került bele a játékba. Apró, de fontos tudnivaló az AC (védettség) értékének a megváltozása. A régi rendszerben ez a szám minél kisebb volt, annál jobb volt a karakter védettsége. Most ez a rendszer a visszájára fordult, a magas érték jelenti a jobb védettséget. Nem árt tudni azt sem, hogy minden négyszintenként mindegyik karakter módosíthatja az alapértékeit eggyel. Egy 12. szintű paladin például már 21-es alaperővel is rendelkezhet. A kezelőfelületet is teljesen újratervezték, így jóval több látható a játéktérből, és az összes fontos kezelőszerv egy helyre lett telepítve. Az alapmotor ugyan változatlan maradt, de az IWD 640*400-as felbontása mellett újak is a rendelkezésünkre állnak (ez a funkció a Heart of Winter kiegészítőben jelent meg). Nálam a játék egészen jól futott 1024*768-ban, bár a készítők valamilyen oknál fogva ezt hivatalosan nem támogatják. A 2D megjelenítés ellenére a grafika néhol egészen szép, de azért senki se számítson mondjuk Morrowindre vagy Warcraft III-ra. Külön ki kell emelnem a narrátorok hangját, ritka az olyan játék, amelyikben ilyen szép orgánumú hangszínészek szerepelnek. Sajnos még mindig nem értünk el arra a szintre, hogy minden szöveget hangalámondás kísérjen, de bízom abban, hogy előbb-utóbb ez is elkövetkezik. Az új történethez természetesen új varázslatok, szörnyek és helyszínek is dukálnak. Kalandjaink során azonban néhány ismerőssel is összefuthatunk. Itt van mindjárt Oswald, a gnóm feltaláló, akit Kuldaharban ismerhettünk meg harminc évvel ezelőtt. Feltűnik a színen egy drow elf kereskedő, Nym is, vele is találkozhattunk az első részben. Az első részből ismert helyeket is meglátogathatunk ismét (pl. az ősi elf erőd, a Severed Hand).

A JÁTÉKMENET ÉS NÉHÁNY HIBA. Az elavult grafikus motor ellenére az Icewind Dale 2 meglepően jól megállja a helyét, még ilyen erős felhozatalban is. Nyáron két nagy vetélytárs is a piacra került (Morrowind, Neverwinter Nights), de az IWD játékmenet terén képes volt lépést tartani velük. Ahogy azt már a sorozatból megszokhattuk, az első néhány fejezet fogcsikorgatóan nehéz lett. Nagyon nem szeretem, ha bármelyik karakteremet megölik, ezért sokszor töltöm vissza a mentéseimet. Nem is a harcosokkal van a baj, ők meg tudják magukat védeni, de szegény drow elf mágusomat gyakran fektette ki néhány jól irányzott ork nyílvessző. Ahogy már említettem, a harc dominál legfőképp a játékban, de néhány helyszínen a változatosság kedvéért ötletes feladványokkal kell megbirkóznunk. Eddig legjobban a jégpalota villámszórója tetszett, ahol a tükrök és az ajtók megfelelő kombinációjával nyithattuk csak ki az elektromos ajtókat. A csatákban nemcsak mezei szörnyekkel kell megküzdenünk, gyakran vezetik a küzdelmeket nevesített főellenfelek, tele jobbnál-jobb varázstárgyakkal. Sajnos a játék nem kényeztet ultratáp varázsfegyverekkel, egy hét aktív tesztelés után a legjobb varázskardom is csak +2-es. Hiányolom a játékból a mesterkovácsokat is, bár elképzelhető, hogy az utolsó szinteken találkozunk velük (bár eddig még egyetlen alkatrészt sem találtam). Nagyon hiányoznak a Baldur's Gate NPC-i és a hozzájuk kapcsolódó mellékküldetések. Szép és jó az előre gyártott hat karakter, de azért nem pótolja a BG2 NPC választékát.

A harmadik fejezetben belebotlottam egy meglehetősen idióta labirintusba, amelyet csak hosszú órákig tartó próbálkozás után sikerült megoldanom. Később derült csak ki, hogy jóval egyszerűbb lett volna az életem, ha valamelyik karakternél minden szintlépéskor fejlesztem a wilderness lore képességet. Ennek hiányában azonban maradt a próbálkozás, a káromkodás és a millió visszatöltés (ráadásul többször is vissza kellett menni abba a labirintusba). Szokásunkhoz híven a következő Guruban lesz részletes végigjátszás, amelyben részletesen kitérünk majd a nehéz részekre.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN. A felsorolt hiányosságok és furcsaságok ellenére el lehet mondani az IWD2-ről, hogy jó játék. Technológiailag nagyon elavult (bár néhány helyszín nekem nagyon tetszik), de igazi kihívást jelent még a játék végén is. Sajnos ez nem mondható el a Morrowindről, ott néhány nap alatt olyan karaktert fejleszthetünk ki (illetve olyan felszereléssel láthatjuk el), aki még az istenekkel (legyenek azok akár jók, akár gonoszak) is könnyedén szembeszáll. Az IWD2-ben még a legegyszerűbbnek tűnő harc is hamar rémálommá válhat (elbűvölik a legerősebb harcosunkat, aki azután felaprítja a fél partit, mire észbe kap).

A készítők pontosan tudták, hogy mi kell a szerepjátékosoknak, és azt meg is adták nekik. Forradalmat ugyan nem hozott, de kellemesen el lehet vele szórakozni néhány hétig. A fejlesztők szerint sokáig el leszünk vele, a második rész állítólag nagyobb, mint az IWD és a Heart of Winter kiegészítő együtt. Apropó, kiegészítő. A fejlesztők netes nyilatkozataiból tudom, hogy nem terveznek semmiféle kiegészítőt az IWD2-höz, tehát a jelenlegi helyzet szerint tényleg ez lesz a hattyúdala az Infinity motornak. Reménykedjünk benne, hogy a Black Isle összekapja magát, és előrukkol egy 3D-s motorral (á la Neverwinter Nights), és a jövőben is megörvendeztetnek bennünket hasonlóan színvonalas szerepjátékokkal. ■ **MOCSY**

> ÉRTÉKELÉS

85%

grafika	18/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

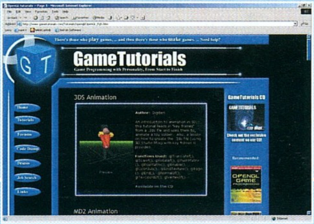
PII350, 64MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

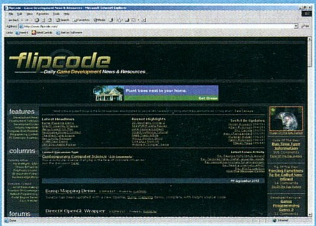
Baldur's Gate 2	95%
Neverwinter Nights	89%
Icewind Dale	88%

WEBLAPÁT

Töredelmesen bevallom, az elmúlt időszakban a webfelületű médiákon tett villámlátogatásaim jobbára csak a pornolize-zal átitatott weblogok olvasgatásában merültek ki, noha az első néhány bekezdés után máris kezdtem ráunni az igénytelenség jól ismert varázsára. Aki esetleg még nem látta volna, megadunk minden lehetőséget a szabad véleményalkotásra: www.pornolize.com, nyelvként válasszuk ki a magyart, majd írjunk be egy szimpatikus url-t. Hihetetlen. A többi nyelvet már nem mertem kipróbálni, habár állítólag a miénk ebből a szempontból egyedülállónak számít.



Ideje lenne némi hasznot is húzni a karakterekből, nemde? Bizonyára minden igaz lelkületű játékosnak megfordult már a fejében, hogy milyen jó dolog is lenne egyszer önnön agyszüleményeivel elszórakozni, esetleg saját játékot fejleszteni. Ez utóbbi ötlet már eleve halott ugyan, ennek ellenére alkalmas a szabadidő kultúrált eltöltésére, miközben rengeteg hasznos tudnivalót lapátolhatunk be legkedveltebb hobbinkkal kapcsolatban. Remélem, abban mindannyian egyetértünk, hogy aki már úgyis két kézzel tolja a 3D szekereket, az úgysem ebből a cikkből fogja kiollózni a tudást, maradjunk tehát csak a hobbi színvonalánál.



A **www.gametutorials.com** oldalain remek cikkekre bukkanhatunk OpenGL programozással kapcsolatban. A konzolos tutorialokat nem igazán ajánlom, ha valakinek ott kellene kezdenie, akkor először inkább nézzen el a Hello World site-ra itt: **www2.latech.edu/~acm/HelloWorld.shtml**. Legalább megtudhatjuk, hogyan kell kiíratni a képernyőre a „Hello World" stringet 200 különböző programozási nyelven. Aki egynél több nyelvet ismer, annak ez a site nagy kedvence lesz, főleg, miután sikerül megértenie Bruce Holloway 1986-os, C nyelven írt beadványát. Visszatérve a gametutorials.com-ra, a háromszög kirajzolásán kívül (ami azért teljesen rendben van: ha még soha nem láttunk OpenGL kódot, kezdhetünk akár ezzel is) találhatunk jóval komolyabb példákat is, az utolsó oldalon például ott van a BSP loader is. Ízelítőnek elég annyi a BSP-ről, hogy például a Quake 3 (tulajdonképpen az összes mai topon lévő 3D-s játék) is BSP adatstruktúrát (a rövidítés értelmezése: Binary Space Partitioning, a lényege pedig az N-dimenziós tér felosztása kisebb terekre) használ a megjelenítő engine-ben. Ha többet szeretnénk tudni a BSP fák lelkivilágáról, akkor elsőként böngésszük át a BSP faq-t: **www.gamers.org/dhs/helpdocs/bsp_faq.html**, majd meg is vizualizálhatjuk rögtön a weben a BSP fa működését egy ötletes java applet segítségével errefelé: **symbolcraft.com/pjl/graphics/bsp** (olvassuk el a használati utasítást). No, meg természetesen a Google, de ezt tényleg nem fogom már többet szajkózni. Azért azt megjegyzem, hogy nem árt a megfelelő matematikai alapismeret, leginkább persze a lineáris algebrára kell rágyúrni.



Hatalmas OpenGL-aranybánya a Neon Helium (alias NeHe) site, telitömték tutorialokkal, cikkekkel és más OpenGL-es linkekkel, errefelé van: nehe.gamedev.net. Most jogosan kérdezhetitek, hogy mire ez a nagy OpenGL-mánia, na és mi van a Direct3D-vel? A helyzet az, hogy jó minőségű D3D-s oldalakat nem találtam (oké, **www.direct3d.net**). Jó minőségű alatt kezdőknek valót értek, de lehet, hogy ez azért van, mert a Direct3D a COM-os technológia miatt jóval nehezebb (ismétlem, kezdők számára), mint az OpenGL. A részletekbe a szellős tudásom miatt inkább ne menjünk bele, lényeg, hogy először az OpenGL-t tekerjétek, ha ilyesmit csináltok.

Az imént említettem, hogy szeretett hobbink megfelelően magas szintű műveléséhez nem árt a különböző tézisekkel és teóriákkal tisztában lennünk, az elindulást segítendő linkeket a **www.flipcode.com**-on a links szekció alatt már lelkesen összegyűjtögette nekünk valaki (köszönjük szépen). Nézelődjünk a 3D Theory alkategória alatt, de sok hasznos kategória szerepel még itt játékdesign, mesterséges intelligencia, 3D hardver és a többi kapcsolódó témakörben. A 3D Engine kategóriában rengeteg, már kész vagy még fejlesztés alatt álló 3D engine-t találhatunk, elüzletiesedettet és szabadon felhasználhatót egyaránt.

Mindenkinek örömteli hekkelést kívánok! ■ **IWO**

› HAVI BLOG

Blog-ajánló gépezetünk ezúttal Milest választotta, ámbár egy kicsit jómagam is beleszóltam a döntésébe, olyannyira megtetszett a stílusteremtő „díszpókember" kultusz. A részleteket meglelhetjük a miles.blogspot.com-on, a totális élvezet érdekében alulról felfelé haladjunk a böngészéssel az oldalain. Nagyon remélem, hogy mindenki komolyan veszi majd a dolgot, és igyekszik elsajátítani a megfelelő tánclépéseket. Milest meg egyébként is szeretjük.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Fejlesztő: Creative Assembly > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.activision.com



1999 > NAPOLEON 1813



Ebben a stratégiai és taktikai szimulációt is tartalmazó játékban nem kevesebb, mint az Európa feletti hegemónia megszerzése volt a cél. A számos tekintetben (pl. történelmi hűség) csaknem tökéletes alkotás a nehézkes irányítás miatt méltatlan módon a süllyesztőben végezte.

2000 > SHOGUN: TOTAL WAR



Az etalon – ezt kellett volna a Medievalnek felülmúlnia (nem sikerült). Akárcsak a Napoleon 1813, a Shogun is egy sajátos, hibrid stratégiai-taktikai szimuláció, ám azzal összehasonlítva a megvalósítás összehasonlíthatatlanul professzionálisabb. A szerkesztőség számos tagja töltött tengernyi időt vele, gyakran amúgy is alacsony intenzitású társasági életük puszta létét és karrierjüket is kockára téve.

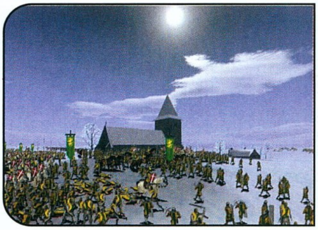
2001 > MONGOL INVASION



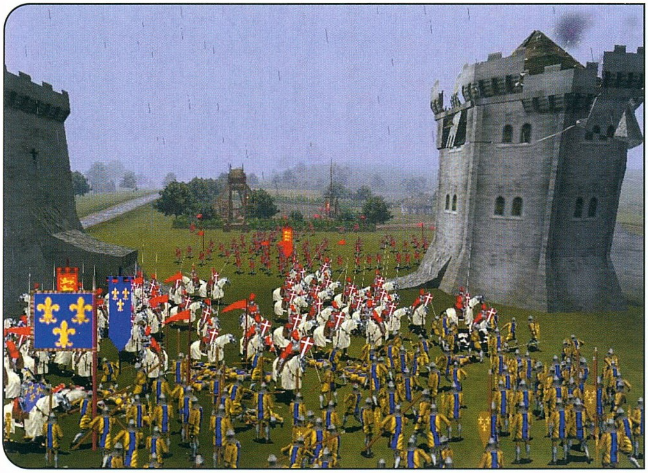
A Shogun kiegészítő lemeze (szerintem korrektebb lett volna a Medievalt is ebben a kategóriában indítani). A játék lényegében egy érdekes gondolatkísérletre épít: mi lett volna ha a Kínát meghódító mongol hordák sikeresen szállnak partra Japánban (és az inváziós flotta nem pusztul el viharban). A választ nekünk kell megtalálni, akár a kegyetlen hódítók, akár a belső torzsalkodásokat ezúttal félretevő, és hazájukat egyként védelmező szigetországbéliek oldalán...

Nagynevű vetélytársak ide vagy oda, a stratégiai játékok frontján az Úr 2000. évének legkellemesebb meglepetését számomra (és nem mellesleg: többszázezer más rajongó számára is) egy szinte az ismeretlenségből feltűnt csapat alkotása okozta. A téma iránt érdeklődők persze már valószínűleg ebből a rövid bevezetőből is kitalálták, hogy arról a Shogun: Total Warról van szó, amely a Creative Assembly fejlesztőgárdája valóban „kreatív összeszerelésének“ köszönhetően új minőségi szintet állított fel a műfajban. Sőt, talán még azt sem túlzás kijelenteni, hogy saját műfajt teremtett, hiszen ilyen valós történelmi alapokon nyugvó, stratégiai és taktikai szimulációt egyaránt felvonultató, a körökre osztott és a valósidejű játékstílus minden erényét egyesítő alkotás (talán csak a méltatlanul elfeledett Napoleon 1813 kivételével) addig, és azóta sem nagyon született. Szerencsére a múlt idő használata lassan indokolatlanná válik, mert imáink meghallgatásra találtatván az Activision elhozta számunkra a trónörököst. Hogy a Medieval: Total War névre hallgató ifjonc képes lesz-e dicsőséges elődje nyomdokaiba lépni, és hozzá hasonlatos lendülettel a szoftveripar véráztatta csatamezejének földjébe tiporni a konkurenciát? – nos, a következő oldalakon pontosan erre kerestük a választ...

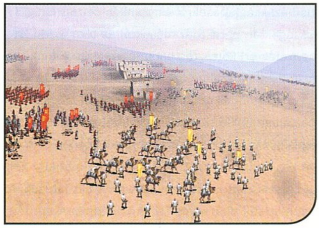
TANULSÁGOS ANTIK HÖZHELY. „Nomen est omen“ – tartja az ősi latin bölcsesség, és valóban, a Medieval: Total War nevébe kovácsolt végzetéhez méltón a XI. és XV. század közötti Európa történelmének formálását adja lehetőségként a játékos kezébe. Céljai eléréséhez mindenki megtalálhatja a neki leginkább tetsző utat, hiszen a Shogunhoz hasonlatosan a MTW többfajta játékmódot is támogat. A körökre osztott és valósidejű részeket egyesítő „Campaign“ mód mellett a pusztán az ütközetek vad forgataga iránt érdeklődők is megtalálhatják számításukat a „Quick Battle“, a











„Historical Battle", vagy a „Custom Battle" opció választásával, sőt, a kényszerűen hosszúra nyúlt várakozás a megfontolt stratégiát követő tábornokok számára is véget ért, ti. a MTW a taktikai csaták inaktiválhatósága révén lehetőséget nyújt a pusztán stratégiai hadviselésre is. Létezik továbbá egy általam egyfajta „fekete bárányként" kezelt játékmód is: a „Historical Campaigns" sajnos nevével ellentétben nem helyezi kezünkbe híres hadjáratok sorsát, vagy legalábbis nem úgy, ahogy elvárnánk, itt ugyanis nyoma sincs magasabb szintű döntéseknek, kizárólag valósidejű csaták sorozatáról van szó. A játék természetesen rendelkezik többjátékos lehetőségekkel is, amelyek keretében 2-8 hadvezér teheti kockára seregek, népek és birodalmak sorsát – szerencsére csak virtuálisan.

EGY VÁLASZTÁS KESERVEI. Mint a fentiekből is kitűnik, a MTW a maga teljes dicsőségében kizárólag a „Campaign" módon keresztül hajlandó megmutatkozni, így értelemszerűnek tűnik, hogy mi is az általa kijelölt úton haladva igyekezzünk bemutatni a játék egyes aspektusait. Kezdjük a sort a hadjáratok idejének meghatározásával: itt három történelmi korszakra, név szerint a korai, az érett és a kései középkorra eshet a választásunk. A választott éra természetesen sok mindenre hatással van, hiszen a korral nemcsak az elérhető technológiák köre és az egyes birodalmak nagysága változik, hanem gyökeresen különböző társadalmi-gazdasági környezetekkel találkozhatunk. Ennek jó példáját adja a vallási befolyásoltság mértéke: míg a korai középkorban a pápa szavára (és gyakran uralkodóik kedve ellenére!) - időről-időre - hívők tömege indul a hitetlenek ellen a Szentföld felszabadítására, addig a kései periódusban a dinasztikus politikába és kicsinyes intrikákba keveredett egyházfő tekintélye már finoman szólva is megkopottnak mondható.

Második feladatként az általunk irányítani kívánt nemzet kiválasztása vár ránk. A kínálat sajnos a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető bőségesnek: mindössze 11 nációra (angol, arab, bizánci, dán, egyiptomi, francia, lengyel, német, olasz, spanyol, török) korlátozódik. A szűkös választékot amúgy el lehetne fogadni, ha kárpótlásul minden nemzet egyedi technológiák, építmények és egységek sokaságával kápráztatna el minket, azonban erről sajnos szó sincsen: a fejlesztési lehetőségek mindenütt csaknem teljesen azonosak, és különleges haderőket is csak néhány náció (pl. bizánci) tud felállítani, hacsak nem számoljuk ide azokat a gyalogsági, lovassági, tüzérségi és tengeri egységeket, amelyek elnevezésükben ugyan különböznek, ám alaptulajdonságaikban csak minimális eltéréseket fedezhetünk fel. Amennyiben viszont néhány nemzettől eltekintve a differenciálás mértéke elenyészőnek mondható, máris joggal vetődik fel a kérdés, hogy miért nem szerepelnek más nációk is választható oldalként. Annál is inkább, mert a „semleges" országok sorát olyan érdekességek gyarapítják, mint Aragónia, Novgorod, Szicília, Skócia és a Magyar Királyság – hogy a fenti nemzetek seregeitől gyökeresen eltérő hadvezetési stílust kívánó sztyeppei Kazár Birodalom kapcsán elpuskázott lehetőségekről már ne is szóljak.

GYILKOS MONOTÓNIA... A fenti beállítások elvégzése után a tartományokra osztott korabeli Európát, Észak-Afrikát és Közel-Keletet ábrázoló térképre kerülünk, amely az ügyes kezű piktoroknak hála csaknem maradéktalanul képes elhitetni velünk azt, hogy valódi, „kézzel festett" alkotás fölé görnyedünk. A szinte plasztikus hatást a hadseregeket és tábornokokat, kémeket, követeket és papokat, valamint az uralkodó családok tagjait ábrázoló figurák térbeli volta tovább fokozza. Minden nemzetnek megvan a maga jellemző színe, amelynek segítségével nemcsak az egységek hovatartozását állapíthatjuk meg könnyedén, hanem az is kiderül, hogy az adott tartomány melyik birodalom része. Lényegében az ezen a térképen zajló, megnyugtató aláfestő zenével megtámogatott, körökre osztott rendszerben játszódó események adják ki a MTW stratégiai történéseit: itt állíthatjuk be az adott tartomány adózási szintjét, itt emelhetünk új épületeket, és itt képezhetjük ki új egységeinket, ill. mozgathatjuk a már meglévőket. Ez utóbbi tevékenység egyébként nagyon hatékony drag&drop rendszer segítségével történik, igaz, a tartományok menedzselését sem érheti az áttekinthetetlenség vádja - már csak azért sem, mert az azokkal kapcsolatos teendők kimerülnek a három előbb említett (megjegyzem, önmagában rendkívül egyszerű) tevékenységben.

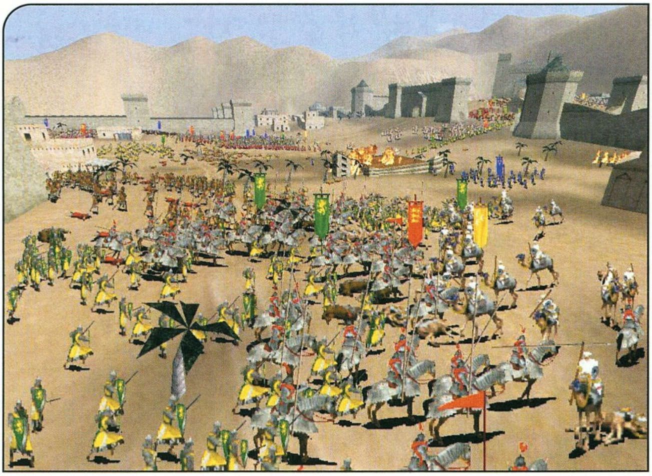
Birodalmunk működtetése mindazonáltal így sem igazán nevezhető könnyű feladatnak: nemcsak azért, mert diplomáciai-, kereskedelmi- és kémhálózatunk működtetése, haderőink gondos felállítása és alattvalóink hűségének megőrzése összességében meglehetős tervezést igényel, hanem azért is, mert a MTW teljesen nélkülözi a „centralizált" parancskiadás lehetőségét. Ez alatt azt értem, hogy habár csaknem minden feladat automatizálására lehetőségünk nyílik, ez valójában nem életképes megoldás: hiába nevezhetjük ki (merőben) elméletileg hozzáértő alattvalóinkat kormányzónak, ha működésükben (a bevételek maximalizálásán túl) nincs sok köszönet. Így a birodalma sorsával

kicsit is törődő uralkodó számára nem marad más választás, mint a rendkívül időigényes (és gyakorta meglehetősen monoton) mikromenedzsment, amely ráadásul a tartományok számának gyarapodásával fokozatosan mind terhesebbé válik.

...ÉS MEGVÁLTÓ DINAMIKA. A stratégiai játékmód viszonylagos egyhangúságába szerencsére számos (részben történelmi alapokon nyugvó, részben véletlenszerű) esemény visz némi színt: uralkodók haláláról és újak trónra lépéséről, dinasztikus házasságkötésekről és politikai célzatú orvgyilkosságokról, parasztlázadásokról és természeti katasztrófákról, keresztes hadjáratokról és különböző társadalmi mozgalmakról, új eszmékről, teológusok és világi gondolkodók munkásságáról szóló hírek szolgálnak üdítő változatosságként a kötelességteljesítésbe belefáradt monarcháknak.

Egy másik, feltétlenül említést érdemlő játékelem a karakterek dinamikus jellemfejlődése. A szereplők többsége ugyanis a számszerűsített alaptulajdonságokon (az uralkodó iránti hűség, vallásos áhítat, hadvezetési képesség, mások befolyásolása, gazdasági ügyek intézésének hatékonysága) túl olyan egyedi tulajdonságokkal is rendelkezik, mint pl. a tudományokban és a művészetekben való jártasság, különböző születési rendellenességek (a normálistól eltérő számú ujj, alulfejlett fizikum), szenvedélybetegségek (mértéktelen étel- és italfogyasztás), szexuális elhajlások (jobbik esetben az azonos neműek, rosszabbik esetben a családtagok irányába), fékezhetetlen indulatok (az alattvalók sorainak gyakori ritkítása) – a sor szinte vég nélkül folytatható. Mindezek ráadásul az idő előrehaladtával újabbakkal gyarapodhatnak: pl. ha tábornokaink valamelyike gyakran távozik időnek előtte a harctérről, óhatatlanul ráragad a „jó futó" jelző, hasonlóképp, a győztes hadvezért a krónikák lapjai előbb-utóbb „vezérként" kezdik emlegetni. De ugyanígy említhető a sorozatos építkezésekért kijáró „építtető" cím is, míg a mezőgazdaság fejlesztése iránt elkötelezettek hamarosan „intézővé" válnak. A játék során felvett addicionális tulajdonságok nemcsak hangulati elemként funkcionálnak, hanem az alapértékekre is hatással vannak, ennek megfelelően egy számtalan csatában edződött legendás vezér jelenléte nagyban emelheti csapataink morálját, ám ennek fordítottja is igaz, vagyis a gyorslábú, elhízott, vagy egyszerűen csak alacsony növésű tábornokokat az első adandó alkalommal cserbenhagyják embereik. Hiába, ez a sötét középkor, amikor a személyes karizmának legalább akkora szerepe volt, mint a hadművészetben való jártasságnak...

A HARCNAK MEZEJÉN. Amennyiben a stratégiai térképen két ellenséges hadsereg találkozik, a játék számos választási lehetőséget kínál fel, amelyek között az ütközet személyes parancsnoklása mellett a végeredmény számítógép által történő kiszámítása is megtalálható. A magukra kicsit is adó (ill. a komputer generálta veszteségi mutatókat irreálisnak és elfogadhatatlannak tartó) virtuális hadvezérek természetesen habozás nélkül az előbbi opciót választják, és ezt valószínűleg nem is bánják meg, hiszen így első kézből szerezhetnek tapasztalatokat a korszak leghatékonyabb gyilkoló eszközei gyakorlati alkalmazásának lehetőségeiről. És valóban, ahogy ebben a valós idejű játékmódban az akár 15 000 főt számláló, az utolsó nyomorúságos talpasig megjelenített hadseregek összecsapnak, az a műfaj történetének legfényesebb lapjaira kívánkozik. A monumentális hatást az is nagyban fokozza, hogy a játék több mint 100 különböző egységtípust vonultat fel az egyszerű íjászoktól, lándzsásoktól és lovasoktól kezdve egészen az olyan különlegességekkel bezárólag, mint a bizánci kataphraktesek és naftagránátosok, valamint az egyiptomi mamelukok és a varég (viking) gyalogosok.





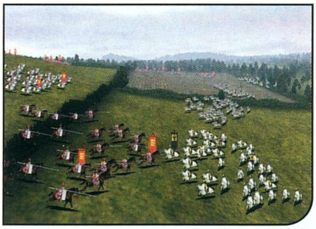


A MTW az összecsapások megjelenítésére a Shogunban megismert hibrid 2D-3D motort használja, vagyis a valóban térbeli táj és tereptárgyak ellenére az egységeinket alkotó emberek poligonok helyett továbbra is mezei sprite-okból épülnek fel. Ezt a vizuális téren tett kompromisszumot a fejlesztők állítólag a kielégítő teljesítmény érdekében vállalták fel; hááát, nem tudom: lehet, hogy ez az érvelés a nagy előd kapcsán, 2000 környékén még megállta a helyét, de a DirectX 8 és az új generációs 3D gyorsítók megjelenésével már meglehetősen sántít. A megvalósítás hiányosságait szerencsére sokban feledteti, hogy a stratégiai játékmódban megismerthez hasonlóan az itt hallható zenei aláfestés is rendkívül hangulatos, ráadásul az adott harctéri helyzethez igazodva dinamikája folyamatosan változik.

Az irányítás is mindenben a fejlesztők korábbi alkotását idézi, ami viszont a grafikus megjelenítéssel szemben egyáltalán nem baj, ti. az ott megtapasztalható interfésznél azóta sem alkotott senki tökéletesebbet. Így mindössze néhány ikon ill. az egér-billentyűzet kombináció révén már-már a tökéletesség határát súroló hatékonysággal tudjuk csapatainkat kommandírozni. A különböző alakzatok felvételére, menetelésre, támadásra és visszavonulásra vonatkozó utasítások rendkívül jól szervezett menüsoron keresztül adhatók ki. Apropó, alak-







zatok: a MTW számos különböző hadsereg-, csoport- és egységformáció használatát teszi lehetővé. Mindez elsőre nagyon szépen hangzik, az egyedüli baj az, hogy bármely náció bármely hadserege képes bármely alakzat harctéri alkalmazására, ezáltal az ütközetek hitelességének látszata nagyban csökken.

Így akár olyan extrém szituációk is kialakulhatnak, hogy a valóságban kizárólag a kelet-európai íjászlovasság által használt laza harcvonalba tömörült nyugat-európai lovagok tökéletes védelmi formációt felvett sztyeppei gyalogoshordákkal csapnak össze – ugye, milyen életszerű? A valósághoz a várostromoknak sincs túl sok köze, mondhatni meglehetősen elnagyolt résszel állunk szemben: habár a játékban mind erődítmények és védművek, mind ostromeszközök szerepelnek, az ostromok inkább tűnnek a nyílt ütközetek folytatásának, mint a hadművészet különálló ágának.

SIKERTELEN ROHAM. A MTW valamennyi lehetőségét néhány oldalon áttekinteni szinte lehetetlen vállalkozásnak tűnik (talán egy részletes „Tippek&trükkök" leírás kapcsán még visszatérünk rájuk), így ideje rátérni az értékelés felelősségteljes feladatára. Sajnos azt mindjárt a konklúzió megvonásának kezdetén ki kell jelenteni, hogy a számos újítás ellenére a körökre osztott játékmódhoz eléggé minimalista hozzáállással közelítő Shogunhoz képest nem ment végbe igazán minőségi változás, így a stratégiai rész a taktikaival összehasonlítva még mindig meglehetősen kidolgozatlannak tűnik.

Némi gyógyírt jelent viszont, hogy a valósidejű játékmódban maradéktalanul sikerült az előd által felállított minőségi szint fenntartása. Igen, legnagyobb bánatomra kénytelen vagyok fenntartást írni felülmúlás helyett, mivel néhány apró módosítástól (eddig nem látott tereptárgyak, időjárási viszonyok és egységek) eltekintve a MTW valójában nem sok újat tett le az asztalra.

A taktikai játékmód hiányosságai feletti kesergés kapcsán el is érkeztünk a MTW legnagyobb gyengeségéhez, mégpedig ahhoz, hogy a játék számos ponton hadtörténeti szempontból teljesen hibás alapkoncepcióra épít. Ez leginkább a gyalogsági harcászat terén érhető tetten, amelyet a fejlesztők a korszaktól teljesen idegen módon, csekély realitásérzékről téve tanúbizonyságot nemcsak hogy egyenrangúvá tettek a lovassági harcászattal, hanem egyenesen a középpontba állítottak. A középkor hadművészetének fejlődése a valóságban ezzel teljesen ellentétes úton haladt, hiszen egészen a kései periódusig a lovasság folyamatos felértékelődése figyelhető meg – a gyalogság szerepének csökkenésével párhuzamosan. A gyalogság ismételt térnyerése csak a XIV., de még inkább a XV. században kezdődött meg, elsősorban a flamand városok milíciáinak, majd a svájci kantonok népfelkelőinek a feudális lovagok felett aratott győzelmeivel. Az ezt megelőző korszak szervezetlen gyalogsága a ritka kivételektől eltekintve még nem volt képes a siker reményében szembeszállni a lovassággal – nem így a MTW-ben, ahol talpasaink nemcsak hogy tökéletes alaki és harctéri manőverezési képzettségről tesznek tanúbizonyságot, hanem általában gond nélkül meg is futamítják akár a legelitebb lovagokat is.

Az utolsó csepp a pohárban, amikor az egységekről szóló ismertetőkben olyasfajta valótlanságokat olvashatunk, mint hogy pl. a bizánci gyalogság még a XI. században is a római harcászati örökség letéteményese lett volna – mindez több mint hat évszázaddal (!) a Római Birodalom bukása után, akkor, amikor már a fél évezreddel korábban élt bizánci hadvezér, Belisarius is azon kesergett, hogy lovasságához képest gyalogsága teljességgel használhatatlan. Összességében számomra úgy tűnik, hogy a lusta fejlesztők ezt a részt minden előzetes mérlegelés nélkül egy az egyben korábbi alkotásukból importálták, ám míg a Shogun japán történeti háttere kapcsán a fegyelmezett gyalogostömegek jelenléte teljességgel hitelesnek hatott, addig ezúttal már vérlázító anakronizmus.

Nem igazán voltam kibékülve a MTW ama sajátos vonásával sem, hogy nem határoz meg valódi győzelmi feltételeket, a játékot ti. egyetlen módon, valamennyi tartomány meghódításával nyerhetjük meg. Mindez számomra kicsit túl általános célnak tűnik, sokkal jobban örültem volna néhány korlátozottabb, ám reálisabb célokat kitűző, kidolgozottabb történelmi háttérrel bíró hadjáratnak.

VÉGJÁTÉK. A MTW kipróbálása után valószínűleg sok olvasónak tűnhet majd úgy, hogy indokolatlanul sötét képet festettem az év egyik legjobb stratégiai játékáról. Ennek mintegy elébe menve sietek leszögezni, hogy nem az általa nyújtott játékélménnyel van bajom, hiszen mind a körökre osztott, mint a valósidejű játékmódot rendkívül élvezetesnek találtam (sőt, még a XXI. századi uraságok által reám rótt napi robot végeztével is éreztem energiát magamban arra, hogy alámerüljek ebbe a soha nem volt, ám valahogy mégis magával ragadó világba). Nem, kritikám kizárólag a súlyos tárgyi tévedéseknek, a fejlesztők túlzott kényelmességének és a valódi innováció hiányának szól – ez utóbbi különösen fájó pont a Shogun által felvonultatott újítások mennyiségének és minőségének ismeretében.

Összességében elmondható, hogy a MTW játéknak csaknem tökéletes, de sajnos nem hiteles történelmi alapokon nyugvó, igényes stratégiai-taktikai szimuláció.

Kár érte, mert kicsivel több odafigyeléssel könnyedén egyensúlyba lehetett volna hozni a mérleg két serpenyőjét. Habár a Creative Assembly alkotását így is kiemelkedő műnek tartom, és jó szívvel ajánlom csaknem mindenkinek, ez mit sem változtat azon a tényen, hogy a játék (legalábbis számomra) nem volt képes szállítani az előzetesen elvárt minőségi szintet: a MTW nevében totális háborút hirdet ugyan, ám sajnos csak a részleges mozgósításig jut el. ■ **JOSHUA**

> **ÉRTÉKELÉS**

80%

grafika	18/25
zene/hang	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

> **CD MELLÉKLET**

csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PIII300, 128MB RAM, 650MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Shogun Total War	95%
Wacraft 3	95%
Starcraft	96%

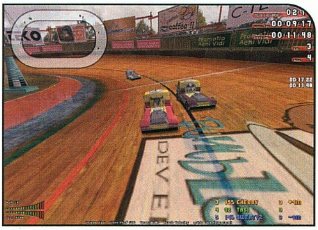
BIG SCALE RACING

Fejlesztő: BumbleBeast › **Kiadó:** HD Interactive › **Web:** www.bigscaleracing.com



Talán nem tévedek nagyot, ha azt feltételezem, hogy minden kedves olvasó gyerekkori álma volt egy távirányítós autó. Aztán ez az álom vagy valóra vált, vagy nem (gondolom, többnyire nem), mindenesetre ez a valamiféle vágyakozás bizonyára nem múlt el. Felnőttkorban néhányan megengedhetik maguknak azt a luxust, hogy beszerezzenek egy ilyen kisautót, ám amíg ez megtörténik, addig is tudom ajánlani ezt a programot, mert pont ezeket a játékszereket mutatja be, méghozzá meglepően jó minőségben.







KIS AUTÓ, NAGY ÉLVEZET. Bármennyire gondolkozom, a korábbi évekből csak a Re-Volt jut eszembe, amellyel sokáig szívesen játszottam, de a futurisztikus környezet egy idő után kicsit elvett a lelkesedésemből. A BSR már ebből a szempontból is jobban tetszik, hiszen valódi pályákon, a valóságot tükröző versenyeken lehet részt venni. A játékban hat pálya szerepel, ezekből öt Hollandiában található: Real80 (Groningen, VB helyszín), De BaanBrekers (Rucphen), MBC de Sluis (Gouda, de a valóságban itt nem szoktak 1:5-ös versenyeket rendezni), EVMC (Velp), Mach (Heemstede), az utolsó, Velocity elnevezésű pedig kitalált helyszín, amely azért került be, hogy ki lehessen próbálni az egyes járgányok végsebességét, és őrült módra lehessen száguldozni. Egy teniszpálya körüli parkettás oválpálya ez, nagyjából olyan, mint amilyeneken bicikliversenyeket szoktak rendezni.

Az autókínálat már nagyobb választási lehetőséget biztosít. 10 kategóriát próbálhatunk ki, amelyek kis mértékben forma és motorhang, nagymértékben menettulajdonság terén térnek el egymástól. Közös jellemzőjük a méret: 1:5 méretarányúak, tehát egy igazi autóhoz képest ötöd akkora nagyságúak. Ez a számadat azt jelenti, hogy 90 cm hosszúak és 40 cm szélesek, tehát igencsak termetes masinák (a CD-melléklet Autószimulátorok rovatán belül a Játékhírekben találtok egy felvételt, amelyen az autók nagysága kitűnően látszik). Ezek a „kisautók" 12 kg körüli súlyúak, 22,5 kcm-es , 18000-es fordulatszámú benzinmotor hajtja őket, négy tárcsafékkel, állítható felfüggesztéssel rendelkeznek, tehát tényleg olyanok, mint az igazi autók, csak kisebb kiadásban. Eleinte csak a kezdőknek való, négykerék-meghajtású, könnyen irányítható modellek közül választhatunk, aztán ahogy a bajnokságban haladunk egyre előbbre, úgy válnak elérhetővé a rejtett típusok.

A készítők nagyon jól eltalálták a fokozatosságot, az autók kordában tartása minden szinten nehezedik. A hajtás áttevődik az első kerekekre, majd szép lassan vándorol hátra (80, majd 60% marad elöl, végül csak hátsó meghajtás marad), a karosszéria könnyebbé válik, nagyobb, erőteljesebb motor kerül beépítésre. Ha igazán ügyesek vagyunk, a bajnokság végén megkapjuk az Expert Hopped Up és a Prof Hopped Up kategóriát, ahol a tisztes

1999 › RE-VOLT



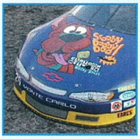
Nagy siker volt, ami talán annak is köszönhető, hogy tulajdonképpen ez volt az első olyan játék, amelyikben távirányítós autókkal lehetett játszani.

2001 › STUNT GP



Témaválasztásában hasonlított a modellautókra, de egyszerű megvalósítása miatt inkább a kisebb korosztálynak nyújtott remek szórakozást.

> **AZ IGAZI BSC**



Kb. másfél éve magam is szenvedélyes játékos vagyok, igaz, csak hobbi szinten. Nekem is a legelterjedtebb kategóriába tartozó 1/18-as méretarányú autóim vannak, de időt és pénzt nem kímélve sikerült őket egyedivé varázsolnom. A NASCAR-őrületemből kifolyólag csak ilyen karosszéria jöhetett számításba (a HPI kínálatában nagy örömömre Fordot és Chevroletet is találtam), viszont a festésükről magamnak kellett gondoskodnom. Sikerült összevadásznom a dizájn alapját képező valódi autók fényképeit (a Scooby Doo-s autóval nehéz dolgom volt), és ezek alapján elkészíttettem a két autót. Ahhoz képest, hogy a festő srác sem csinált még ilyet, szerintem nagyon jók lettek, azóta büszke is vagyok rájuk rendesen. A CD-mellékleten a közeljövőben majd bemutatom a készítés menetét, hátha tudok valakinek hasznos tanácsokkal szolgálni.

Bár ezek az autók nem kerülnek olyan sokba, mint az 1/5-ös társaik, de azért ezeket sem adják ingyen. Az alap autó távirányítóval kb. 100-150 ezer forint (ez persze függ a gyártótól is), ám az egyéb kiegészítők (2 sebességes váltó, starter, amellyel a berántás helyett lehet indítani, erősebb rugók stb.) súlyos tízezrekkel növelhetik a számlát. Az üzemanyagot is aranyárban mérik, a nitro-methanolból 2,5 liter 5000 Ft-ba kerül. És akkor a tuningfelszerelésekről (különleges féktárcsa, versenygumik, nagyobb motor, könnyített alváz és még rengeteg minden), továbbá a szinte kötelező tartalék alkatrészekről még nem is szóltam. Szóval pénztemető – de megéri, mert különös varázsa van.





eredmény eléréséhez már tényleg minden tudásunkra szükség van.

A játékmódok a szokásosak: Practice (időhatár nélküli körözgetés, tapasztalatszerzésre tökéletes), Quick Race (akár 20 perc versenytávot is beállíthatunk egy-egy pályára, és a többi kategória résztvevőivel is indulhatunk egy futamban – Open race), Multiplayer (hálózati illetve osztott képernyős játék; ez a program szinte kiált a többjátékos módért, hiszen jellegéből adódóan óriási csatákat lehet vívni egymással) és Championship (pár jó tanács: a kerékvetők használatával jelentős előnyre lehet szert tenni, plusz pontokért hajts a célegyenes melletti bónusz sávba, viszont csak akkor kapsz jutalmat, ha a futam végén az első helyen értél be, az utolsó pillanatig ne add fel, mert az ütközések gyakoriak, nincs lefutott verseny).

VALÓ VILÁG. Nagyszerű volt úgy megtapasztalni a különböző történéseket, ahogyan azok a valóságban is előfordulnak. A fűre kisodródáskor a kerék megpörög, a pályára visszajőve ez a gyors forgás megdobja az autót, de még a tócsák is stabilitásvesztést okoznak. Ütközésekkor a lexánból készült karosszéria rugalmas ugyan, de egy ponton túl már nem hajlik tovább, szinte megmerevedik. Főleg a magasabb kerékvetőkön és az ellenfelekkel történő érintők során lehet ezt megfigyelni. Az autó viselkedése boruláskor is élethű, és az a jellegzetes hang is tökéletes, amelyik az ilyen helyzetekre jellemző. Nagyon szép tömegjelenetek fordulnak elő, sokszor úgy, hogy nem is vagyunk bennük vétkesek. Az AI más autós játékokhoz képest többet hibázik, de ez velejárója az ilyen típusú versenyzésnek. Lassú menetben a gépek kegyetlenül füstölnek, ha viszont a motor magas fordulatszámon dolgozik, akkor ez a jelenség megszűnik.

A biztonság kedvéért megkérdeztem Kovács Zoltánt, egy régi ismerősömet, akivel modellversenyeken szoktam összefutni, és nálam sokkal jobban otthon van ebben a témában:

Régóta vártam már ilyen játékra, és meg kell mondanom, hogy nagyon jópofának tartom. A kocsik teljesen élethűen viselkednek, ami alatt azt értem, hogy a valósággal megegyezően nehezen lendülnek be, de ha egyszer erőre kapnak, akkor nagyon oda kell figyelni, nehogy kicsússzon a kezünkből az irányítás. Az is tetszett, hogy a modellek a játékban is sínautóként viselkednek, viszont amint megcsúszik a kerekük, igen nehéz őket egyenesbe hozni. Ez a nagy fokú koncentráció igen fárasztó tud lenni, hiszen itthon fél óra időtartamú versenyeket szoktak rendezni, de a világbajnokságon egy futam egy órán keresztül tart. Egyedül azt hiányolom, hogy az autókon semmit sem lehet állítani (gondolok itt többek között a felfüggesztésre, a kerékdőlésre, a fékhatásra, az üzemanyag-adagolásra, a gumitípusra), ha a készítők ezt a lehetőséget is beépítették volna, akkor egyedivé alakított autókkal lehetne versenyezni. De a program összességében határozottan tetszett.

Aki élőben kíváncsi ilyen 1/5-ös R/C autókra, az szeptember 28-29-én látogasson ki a Hungaroringre, mert a gyorsasági OB futammal egy időben rendezik a magyar bajnokság soron következő viadalát. ■ **TASNÁDI ZOLTÁN**

> **ÉRTÉKELÉS**

84%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

> **CD MELLÉKLET**

[csalás] háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII300, 128MB RAM, 650MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Re Volt	90%
Micro Machines V3	82%
Stunt GP	80%

20 ÉVES A

Az újságváltás zökkenőmentességét mi sem bizonyítja jobban, mint az a tény, hogy a Guruban megkezdett szülinapi történelemóra most folytatódik. A 20 éves LucasArts működésének második dekádját, azaz Lucas evangéliumának „Újtestamentumát“ boncolgatom alant – mint látni fogjuk, a cég kezdetben oly dicsőséges nimbusza mára kissé megtépázódott...

MÁSODIK TÖRVÉNYKÖNYV. Nem véletlenül neveztem el Ó- és Újtestamentumnak a LucasArts első, illetve második tíz évének történetét, ugyanis 1992 vízválasztó volt a cég működésében. A menedzsment ekkor mondta ki, hogy a számítógépes játékok technikai fejlettsége eljutott arra a szintre, amelyik biztosítja a Star Wars-környezet színvonalas szoftveres átültetését. Az egészen addig csúnyán elhanyagolt Star Wars-téma hirtelen központi cégstratégiává vált, és innentől kezdve szinte nem is készült olyan LucasArts-program, amelyben ne szerepelt volna valamelyik Skywalker, vagy legalább egy nyamvadt X-Wing. A Star Wars-galaxison kívül eső játékokat ezzel együtt rohamosan leépítették, így a szakmabeliektől két éven belül elnyerték a „Star Wars game company“ gúnynevet. A taktika azonban Lucasékat látszott igazolni: már az első ilyen jellegű programjuk, az 1993-ban megjelent X-Wing nevű akció-szimulátor hatalmas sikert aratott (egy tervezett Star Wars-kalandjátékot hajítottak kukába a kedvéért). A PC-s játékosoknak először adatott meg, hogy beüljenek egy filmbéli kütyü pilótafülkéjébe, a remek – és technológiailag akkor tényleg csúcsnak számító – motor, a moziból átmentett hangulati elemek és a 256 színű prerenderelt animációk senkit nem hagytak hidegen. Larry Holland, a projekt agytrösztje korábban a Secret Weapons of the Luftwaffén dolgozott, és miután ilyen szépen összehozta az X-Winget, őt nevezték ki a LucasArts szimulátor-felelősének. Természetesen csőstül jöttek a folytatások: a B-Wing (1993), a TIE Fighter (1994), az X-Wing vs. TIE-Fighter (1996), továbbá ezek küldetéslemezei mutatták be a birodalmi és a lázadó erők gépparkját. Egyre szépült a grafika, egyre javult a játszhatóság, az X-Wing vs. TIE-Fighter pedig elhallgattatta a multiplayert igénylő játékosokat. Ahogy ezután a vektoros grafikát felváltották a 3D-modellekkel machináló újabb technológiák, tovább tökéletesedtek a SW-űrszimulátorok: a Rogue Squadron két része (1998, 2001), illetve az 1999-es X-Wing: Alliance a legelső X-Wing hagyományait ápolta (és a színvonal talán csak a 2001-es Starfighternél bicsaklott meg egy kicsit), míg a Baljós árnyak történéseit feldolgozó Episode I: Racer és Episode I: Battle for Naboo az „elkonzolosodott“ vonalat képviselte (rágógumi-játékok voltak, ám roppant szórakoztatók).

APOSTOLOK CSELEKEDETEI. A Star Wars-játékok hegemóniája ellenére a LucasArts tisztességesen hosszú ideig kitartott korábbi sikerműfaja, a kalandjáték mellett. Ez a múlt hónapban említett Ron Gilberten kívül főként két embernek volt köszönhető: Hal Barwoodnak és Tim Schafernek (biztos vagyok benne, hogy előbb-utóbb mindketten megfordulnak Hancu rovatában). Barwood úr Holywoodból, tisztes forgatókönyvírói és rendezői karrier után nyergelt át a játékiparra, így hozzá tartoztak a komolyabb kaland-átiratok, mindenekelőtt az Indy-széria. Tim Schafer ezzel szemben a poénos oldalt képviselte – oroszlánrésze volt az első két Monkey Islandben és a legtöbb tréfás LucasArts-kalandban. Nekik tartozunk hálával azért, hogy 1992-ben még a Star Wars-mizéria előtt megjelent a Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (az első résszel ellentétben immár csodálatos VGA grafikával és még nagyobb ökörségekkel) és az Indiana Jones and the Fate of Atlantis (amely nem követett semmilyen filmet, viszont Bradwood tehetségének köszönhetően sztorijában nem maradt el az Indy-moziktól), illetve 1993-ban a Day of the Tentacle és a Sam & Max hit the Road. Ez utóbbi kettő a Monkey Islandek mellett szintén bekerülhetne a valaha készült legvidámabb játékok panteonjába: a Sam & Max a „jó zsaru, rossz zsaru“-filmeket karikírozta ki Monthy Python-i humorral, a Tentacle pedig a Maniac Mansion folytatása volt: egyszerre idióta és zseniális rejtvényekkel és az első részhez hasonló akasztófahumorral (elég, ha annyit mondunk, hogy Peter Molyneux saját bevallása szerint ez volt az egyetlen olyan játék, amelyiken hangosan tudott röhögni). Aztán a kalandjátékok hanyatlása (amit az említett urak a Myst-klónok kérészéletű sikereivel magyaráznak) elérte a LucasArtsot is. Egyre ritkábban jelentettek meg vérbeli adventure-öket, és többnyire azok is megbuktak. Az 1995-ben kiadott misztikus krimi, a The Dig annak ellenére tűnt el a süllyesztőben, hogy Steven Spielberg is belenyúlkált itt-ott a sztoriba, és ugyanígy járt a szintén abban az évben megjelent rajzfilm-szerű Full Throttle, amely jövőbeli motoros bandák veszélyes világába kalauzolta el a játékost. Ezek után a cég biztosra akart menni, és csak vicces kalandok fejlesztésére áldozott erőforrásokat. Az 1997 karácsonyára megjelent Curse of the Monkey Island még meg is csillantotta a dicső múltat: Ron Gilbert 8000 mondatos történetével, újszerű animációival és hibátlan szinkronhangjaival olyannyira lenyűgözte a Threepwood-rajongókat, hogy legtöbben (akárcsak e sorok írója) azóta is ezt tartják a legjobb Monkey



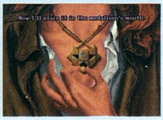












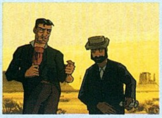
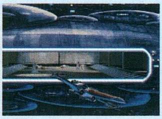
LUCASARTS

Island-játéknak. Már nem vert ekkora visszhangot az egy évvel később piacra dobott Schafer-produktum, a Grim Fandango, és hiába bűvölte el a szaklapok ítészeit, csak kínkeservesen hozta vissza a szokatlanul magas előállítási költségeket. Ezért a 3D-s és a rajzfilm-szerű megjelenítés ötvegyítése, valamint a mexikói folklórra épülő szokatlan történeti háttér volt okolható. Viszont aki egyszer belebújt a főszereplő Manny Calavera bőrébe (vagy inkább csontjaiba, ugyanis Manny a Halál ügynöke volt, lelkekben utazott, és ehhez cégruhaként pofás kis csontváz passzolt), az élete egyik legteljesebb játékélménye elé nézett. A legutolsó kiadott Lucas-kaland, az önálló játékként jó, de Monkey Island-folytatásként a rajongók egyhangú véleménye szerint gyenge Escape of the Monkey Island volt, azóta már két év eltelt, és sajnos nem mutatkoznak arra utaló jelek, hogy akár az elkövetkező 3-4 évben várható a cégtől bármilyen adventure.

KIVONULÁS KÖNYVE. A fejlesztői Star Wars-lázzal és a kalandjátékok apadásával egy időben világossá vált a LucasArts számára, hogy nem lenne jó, ha egyetlen műfajra szakosodnának, ezért a szimulátorok dömpingje mellett próbáltak új utakat keresni. Korábban is voltak már ilyen jellegű törekvések, ám megrekedtek néhány lövöldözős vagy verekedős ügyességi játék szintjén (ezek közül talán a Super-trilógia és az Indy Arcade-ek a legismertebbek). A technológiai fejlődés szülte új műfajok (RTS, first és third person shooterek stb.) aztán nyilvánvalóvá tették, hogy ezeket a „kicsapongásokat" komolyabb szinten kell űzni, mint egy Star Wars-sakk vagy egy Indiana Jones desktop-játék (ugyanis ilyenek is kikerültek a cég istállójából). A kilencvenes évek közepétől be is indult a „klónok támadása": általánosságban elmondható, hogy a LucasArts az akcióműfajok terén sikerrel tört be a piacra, de stratégiáival igen csúnyákat bukott. Először a Rebel Assaulttal próbálkoztak (1993, a folytatás két évvel később jött), amely kisebb akciójelenetek laza füzéreként egy teljes interaktív filmet prezentált, sztorija természetesen beleillett a Star Wars-mozik történéseibe. Érdekes és látványos kísérlet volt, az igazi áttörést azonban az 1994-es Dark Forces hozta meg, amely ugyan megosztotta a közvéleményt (sokak szerint ez volt akkor a legjobb FPS a SW-hangulat miatt, míg mások technikai oldalról közelítve arra jutottak, hogy a cipőfűzőjét sem kötheti be a Doomnak), de elképesztően jól fogyott, így a LucasArts egyik legkomolyabb üzleti sikerét köszönhette neki. A Jedi Knight nevű folytatásra három évet kellett várni (közben született egy vadnyugati FPS is Outlaws néven, de igen gyorsan megbukott), amely már természetesen full 3D-s nézetet használt, és technikailag is kezdte behozni riválisait, ezért a dicsérő hangok már egyértelmű többségben voltak. 1999-ben, az Episode I premierjének évében természetesen egy azt feldolgozó Phantom Menace nevű akciójáték is piacra került (enyhe kaland-beütéssel), az Indiana Jones and the Infernal Machine pedig ugyanekkor kísérelte meg letaszítani a Tomb Raider 3-at a TPS-ek trónjáról - sikertelenül. A LucasArts-akciókat ismét Dark Forces-utód emelte a csúcsra: az idén megjelent Jedi Knight II: Jedi Outcast végre hangulati és technológiai szempontból is feladta a leckét a követőknek.

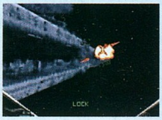
Nem jártak ilyen szerencsésen a cég stratégiai játékai. A lista szomorú, de legalább rövid: Afterlife (1996), Rebellion (1998), Force Commander (2000), Galactic Battlegrounds (2001). Az Afterlife kilóg a sorból, mert a Star Wars-galaxistól független Sim City-klón, amelynek csupán a szerencsétlenül megtervezett játékmenet volt a hibája, de a másik három próbálkozás nem menthető. Technikailag már megjelenésük időpontjában elavultak voltak, szinte teljesen hiányzott belőlük a játékelemek összhangja (amit például teszteléssel el lehetett volna érni), és a Star Wars-környezet vásárlót vonzó erejére spekuláló fércművek kerültek a polcokra (mind közül a Force Commander volt a mélypont, amelynél bugosabb játékot még nem hordott hátán winchester). Felejtsük el őket szép csendben, és adjunk hálát a sorsnak, mert úgy tűnik, hogy a LucasArts belátta, ez a műfaj nem neki való...

JELENÉSEK KÖNYVE. A 20 év négy oldalra zanzásított krónikája itt véget ér, akit további részletek érdekelnek – mert helyhiány miatt nem tudtam kitérni minden csip-csup küldeteslemezre és konzolszökevényre –, figyelje a hivatalos honlap frissüléseit (www.lucasarts.com/20th) vagy a legismertebb rajongói oldalt (www.mixnmojo.com). Mint láttuk, a LucasArts kezdeti éveiben körülbelül anynyira számított „névnek", mint ma a Blizzard, viszont a második évtizedben mintha a Star Wars-játékok sztárolása felváltotta volna a kreativitást. A helyzet most megfordulni látszik, mert Lucasék összekapták magukat a jubileumra, és újabb műfajban, az MMRPG-ben próbálják ki magukat az év végén megjelenő Star Wars Galaxies-zel. A beavatottak és bétateszterek elképedten mesélnek a monitoron feltámadó Star Wars-feelingről, és csak szuperlatívuszokban nyilatkoznak a befejezés előtt álló csodáról.
Szurkoljunk neki együtt, mert hosszú évek óta most van ismét esély arra, hogy olyan játék kerüljön ki a cég kezei alól, amely akkorát durran, mint a régi jó műfajteremtő LucasArts-programok. És ha ehhez még hozzávesszük azt a néhány hetes hírt, hogy készül a Sam & Max folytatása, tényleg higgyünk abban, hogy megindult valami pozitív változás. Ámen. ■ **STÖKI**












A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Itt van az ősz, itt van újra, ennek ellenére rendületlenül folytatódik híres játékfejlesztőket bemutató sorozatunk. Ezúttal ismét tipikus ismeretlen ismerősre kerítünk sort, akinek a nevéről még a szakmabeliek is hajlamosak inkább különféle Playboy-modellekre asszociálni, mint híres kollégájukra – a keze munkájával azonban garantáltan találkozott már mindenki. Hadd mutassam be e havi vendégünket:

AKI MINDIG JÓKOR ÉRKEZIK:

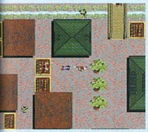
SANDY PETERSEN

Carl Sanford Joslyn Petersen, avagy közkeletű becenevén Sandyman a lehető legtávolabb áll attól a sztereotípiától, ahogy az ember a tipikus játékfejlesztőt elképzeli. A szemüveges, farmer-pólós huszonéves Carmack-klón helyett testes, kopasz, ötven körüli úriembert látunk, akiből aztán végképp ki nem néznénk, hogy a horror-szerepjátékok atyamestere, mellékesen pedig többek között a Civilization, a Quake és az Age of Empires mögött álló szürke eminenciás... na, de ne szaladjunk a dolgok elébe, inkább tekerjük vissza a naptárat '55-ig, amikor is Sandy meglátta a napvilágot St. Louisban, egy mormon vallási közösségben. Szerencsére hősünk családja a szigorú, ortodox mormon tanok helyett (abban a bigámia és egyéb furaságok még engedélyezettek) nagyon nyitottan állt a világhoz, így találhatott hősünk középiskolás korában apja könyvtárában egy Lovecraft-kötetet, amelyet elolvasva azonnal elkötelezett horror-rajongóvá lett. Amikor aztán egyetemre ment (a híres Berkeley-n tanult zoológiát), ez a rajongás találkozott a szerepjátékok iránti érdeklődéssel – Sandy másodéves volt, amikor a D&D megjelent, és a szerepjáték-láz végigsöpört Amerika egyetemein. Szinte szükségszerű volt, hogy Sandy összekösse két hobbiját, és horror-szerepjáték témájú RPG-kalandmodulokat, kiegészítő szabálygyűjteményeket és táblás játékokat kezdett el fabrikálni először hobbiból, aztán – amikor kiderült, hogy egyedülálló tehetsége, kreativitása van a dologhoz – külsősként különféle játékkiadó cégek számára. Ahogy elvégezte az egyetemet, '80-ban az egyik ilyen cég, a Chaosium azonnal le is csapott rá, és főállású játéktervezőként alkalmazta.

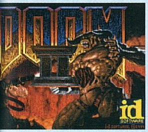
CTHULHU HÍVÁSA. A Chaosiumnál Sandy hosszú évekig írt ipari méretekben szerepjáték-kiegészítőket és kisebb játékrendszereket (nagyobb sikert csak a Szellemirtók film alapján készült játék aratott, persze az is csak a cím miatt), mígnem rábíztak egy igazi nagy falatot, a RuneQuest általános szerepjáték-rendszer kidolgozását. A játék több, mint egy évig készült, és sikere megadta Sandy számára a lehetőséget, hogy megalkossa élete nagy álmát: a lovecrafti horror, a Cthulhu-mítosz szerepjátékba való átültetését. Ezt először egy RuneQuest-kiegészítővel (Dreamlands névvel) próbálta meg nem tudván arról, hogy időközben a cége megszerezte Lovecraft jogutódjaitól a licencet, és a Call of Cthulhu szerepjáték fejlesztése már a legnagyobb titokban folyik. A véletlenek szerencsés találkozása folytán aztán kiderült, hogy a Cthulhu Hívását készítő figura nem képes tartani a határidőket, és nagyon gyenge anyagot produkál, így a Chaosium főnökei (mint utóbb kiderült: életük legjobb döntését meghozva) az illetőt kirúgták, és Sandyre bízták a rendszer gatyába rázását. Emberünk rá is szolgált a bizalomra, és pontosan egy év leforgása alatt megírta minden idők legjobb horror-szerepjátékát, az azonnal klasszikussá vált Call of Cthulhut, amely azóta öt átdolgozott újrakiadást élt meg. Az újító szellemű, kreatív, ám a lovecrafti hagyományokat maximálisan tisztelő, a szerepjátékot és a horrort egészen új oldalról megközelítő művért Sandyt beválasztották a szerepjátékosok Hall of Fame csarnokába, ami ebben a szakmában valahol az Oscar-életműdíj és a halhatatlanság között helyezkedik el. Ahogy az ilyenkor lenni szokott, a pályájának csúcsán levő Sandy (legalábbis ekkor még mindenki azt hitte, hogy innen már nincs feljebb) hamarosan otthagyta a papír-alapú játékipart. Új kihívásokat keresett? A csúcson akarta abbahagyni, és valami más után nézni? A fenét. Kevesellte a pénzt, amit a Chaosium fizetett neki, és kapott egy jó ajánlatot a számítógépes játékiparból...

> **„A deathmatch-et egészen borzasztónak találom... egy ideig izgalmas és újszerű, de kétségbeejtően hamar válik monoton darálássá. Meggyőződésem, hogy a Quake játékélményének 90 százalékát az egyszemélyes játékmód fogja nyújtani“** – Sandy Petersen (élete legnagyobb tévedése).

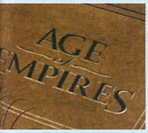
SID MEIER HÍVÁSA. Amikor Sandyman '88 őszén igent mondott Sid Meier és a már akkor sokadvirágzását élő MicroProse hívó szavára, először szolgált rá a címben említett állandó eposzi jelzőjére. A legjobbkor érkezett, hogy részt vehessen a Sid nevét végleg legendává avató játék, a





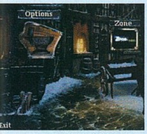


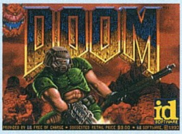




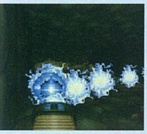
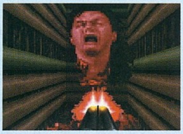






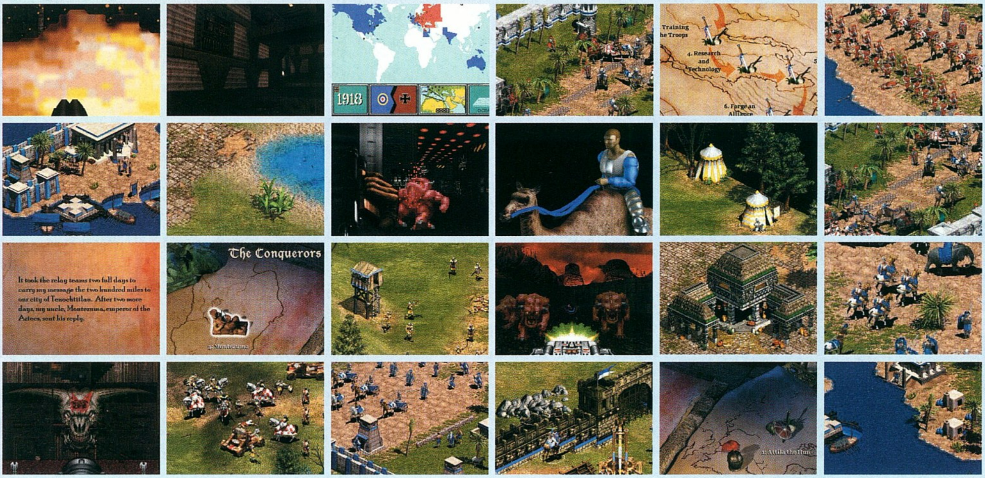




Civilization fejlesztésében... A sors fura fintora, hogy a Civben csak aránylag kis szerepet tudott vállalni teszterként (még a kézikönyvbe se került be a neve), mivel igazi tűzkeresztségként egy párhuzamosan futó, szintén nagy reményekkel kecsegtető projectre, a Sword of the Samuraira állították rá. A távol-keleti környezetben játszódó Pirates!-klónhoz Sandy a kerettörténettel, a párbeszédek és a kézikönyv megírásával járult hozzá, és igazán nem tehetett arról, hogy a játék szinte nyomtalanul tűnt el a süllyesztőben. A Swordben volt minden: kaland, akció, szimulátor, kereskedős stratégia... csupán az akkoriban teljes erőbedobással a Civen dolgozó Meier apó zsenialitása hiányzott belőle, hogy a sok kis játékelem összeálljon kerek egésszé. Sandy viszont szintet léphetett, s a következő játékában már projectvezetőként (a sztori és a kézikönyv megírása mellett) vett részt egy újabb élő legenda oldalán: ez volt a Dani Bunten Berry, a számítógépes játékok nagyasszonya (a hölgy, aki „feltalálta" a multiplayer játékokat, aztán meghalt rákban... bővebben majd a Legbefolyásosabb egy későbbi epizódjában) neve által fémjelzett Command HQ. A többszemélyes játékra kihegyezett stratégia tulajdonképpen öt különböző játékot rejtett, hiszen az öt választható idősíkban zajló háború annyira más fegyverekkel folyt a különféle technikai fejlettségi korokban, hogy teljesen más játékélményt adott. A multi móddal megfejelve teljesen megunhatatlanná avanzsált játék végre meghozta Sandynek az igazi elismerést, és innentől kezdve tulajdonképpen szabad kezet kapott a cégben saját elképzeléseinek megvalósításához. Minden racionális várakozással szemben ez nem Call of Cthulhu-adaptációt jelentett, hanem azt, hogy Sandy egy addig számára ismeretlen műfajba, a sci-fibe vágott bele. A '90-es Lightspeed, és egy évvel később megjelent folytatása, a Hyperspeed az Elite és a Pirates! hagyományait követte, sokkal erősebb szimulátor-résszel (ezt a repülőszimulátorok világában később félistenné vált Andy Hollis fejlesztette) rendelkezett, a szabad játékmenet pedig csavaros sztorira cserélődött. Fura mód a játék igazán a szimulátorrajongók között vált legendává, a világ többi része szinte azonnal elfelejtette. Az újabb félsiker hatására Sandy visszatért ahhoz a műfajhoz, amelyben egyértelműen ő volt a király: a szerepjátékokhoz. Következő, s egyben utolsó MicroProse-os játéka az időszak legnagyobb szabású projectje, a Darklands lett. A történelmi alapokon nyugvó, a középkori Németországban játszódó RPG igazi gyöngyszem volt a maga nemében: korhű környezet, korát megelőzően zseniális játékmenet, fantasztikus hangulat, a történelem és a fantázia határain kalandozó történet, több száz órányi játékidő... A grandiózus kaland (méreteit tekintve is: három tucat ember két évig készítette, a kész játék mintegy 15 lemezt foglalt el) végül éppen merész újszerűségének „köszönhette" bukását. Annyira különbözött az akkori „ütöm-meghalt-szintet lép-kincset felvesz „ sémára épülő RPG-ktől, mint a Cthulhu Hívása különbözött a konkurens szerepjátékoktól anno – csakhogy a szerepjátékosok annak idején már ki voltak éhezve erre az újra, a számítógépes játékosok meg még nagyon nem, a sok zseniális újítást idegesítő sallangként fogták fel, ami pedig nem jelent sok jót a játékok fogadtatásában...

JOHN ROMERO HÍVÁSA. A világ legmenőbb játékfejlesztő cégénél csupa felemás félsikert elérő, és kényszeredetten bukdácsoló Sandyman végül '93 őszén úgy döntött, elhagyja a számára „átkozott" helynek tűnő MicroProse-t, és elfogadta egy, az ismeretlenség homályából üstökösként előtört fiatal texasi csapat hívását. Kik voltak ők? John és Adrian Carmack, John Romero, Kevin Cloud és Tom Hall: a szárnyukat bontogató id software! Sandy ismét jókor érkezett, három hónappal a bizonyos Doom című, teljesen jelentéktelen játékocska kiadása előtt. Az alig húsz éves átlagéletkorú „csikócsapat" és az akkor már negyven felé közelítő Sandyman (akinek egyébként nem sokkal a Doom megjelenése előtt született meg az ötödik (!) gyermeke) teljesen meglepő módon remekül kijött egymással, Sandy szerepjátékos múltja és világteremtő, mesélő kézsége legalább annyit tett hozzá a Doom világsikeréhez, mint Carmack zseniális engine-je, vagy Romero vad ötletei és fékezhetetlen kreativitása. Sandymannek köszönhetjük a mára alap FPS-fegyvernek számító shotgun létét is, az id-s srácok egy egyszerűsítési roham keretében már éppen ki akarták vágni a programból, de Sandy a végletekig ragaszkodott hozzá... A mindent elsöprő sikerű, és a játékok világát alapjaiban megváltoztató Doom után azonnal jött a folytatás, amely „csak" annyiban különbözött az elődjétől, hogy hangulatilag sokkal jobban „egyben volt", és kidolgozottabb, még brutálisabb pályái voltak: ez pedig nagyjából annak volt köszönhető, hogy Sandy most nem a fejlesztés végére érkezett, hanem kezdettől fogva részt vett benne, kincset érő tapasztalatával vezette a fiatal csapatot. A történet következő epizódját mindenki ismeri: Carmack áttért a „két és fél" dimenziós, vektoros-sprite-os megvalósításról a teljes 3D-re, a sátánista kerettörténetet pedig felváltotta Sandy szíve csücske, a Cthulhu-mítosz. Bizony, a Quake (van valaki, aki még nem jött rá, hogy a Quake-ről beszélek?) egyszemélyes része ízig-vérig Cthulhu-játék, ott figyel benne a jó öreg Shub-Niggurat, a Dimensional Shamblerek, a Formless Spawnok és egyéb őrült lovecrafti teremtmények tucatjai. Hogy miért nem emlékszik erre senki? Hát persze, ki emlékszik egy-

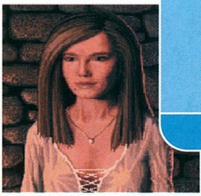


általán a Quake egyszemélyes játékmódjára?! A multiplayer-őrületet elindító játék nyomán Carmackék és Sandy nagyon eltérő utak mellett kardoskodtak. A programozó-géniusz a multiplayer mód felé tendálás, és az engine minél rugalmasabbra (értsd: könnyen licencelhető) való megírása mellett tette le a voksát, Sandy pedig a Cthulhu-vonal erőltetése és a játék RPG-irányba való eltolása mellett érvelt. A parttalan viták óhatatlanul a csapat szétrobbanásához vezettek, Sandyman mellett Romero és Hall, vagyis a teljes design-csapat távozott, ami végső soron egyaránt vezetett a Quake 2 relatív sikertelenségéhez, az id mai „engine-techdemo-gyártó" attitűdjéhez, az ION Storm megalakulásához és későbbi, eget-földet rengető bukásához. A mi történetünk azonban másfelé folytatódik, a mindig jókor érkező Sandy ismét nem hazudtolta meg a hírét...

BRUCE SHELLEY HÍVÁSA. '97 nyarán, amikor híre ment az id software belső válságának, Sandyt rögtön tucatszám keresték meg különféle cégek, és ő végül egykori szerepjáték-fejlesztő kollégája, Bruce Shelley ajánlatát fogadta el, aki a játékiparba betörni készülő Microsofthoz vitte emberünket. A Sandy védjegyéül szolgáló „jó időben, jó helyen" mottó most is bejött: hősünk ezúttal az Age of Empires készülőfélben levő világsikerébe csöppent bele. Újabb történelmi alapokon nyugvó és fantasy irányba eltolódó játék, ezúttal vadonatúj, real-time stratégia köntösben! Sandy pályatervezőként és teszterként folyt bele az AoE fejlesztésébe, de elsöprő lelkesedését és hétmérföldes tapasztalatát látva azonnal rábízták még a játék megjelenése előtt a kiegészítő CD tervezését. Ahogy az AoE meghódította a világot, Sandy műve, a Rise of Rome megint csak kimaradt a reflektorfényből egy kicsit, mint a régi microprose-os időkben. Pedig eladtak belőle majd' egymillió példányt, és újításaival, na meg a több száz apró hibajavítással, játékegyensúly-csiszoló változtatással etalon lehet a minden kiegészítő CD gyártására vetemedő játékfejlesztő előtt. Sandyt a félsiker nem törte le, és a folytatás Age of Kingsben végre kiélhette fantáziáját és régi rajongását a hadtörténet iránt. A játék mindent felülmúlt, amit addig (sőt, tulajdonképpen azóta is) a stílus fel tudott vonultatni: 13 (!) játszható fél, gyönyörű, aprólékos grafika, példaértékű játékegyensúly... nem csoda, hogy sokan félig gúnyosan minden idők legjobb Microsoft-termékének titulálják a mai napig. Érdekesség, hogy John Romero nagy AoK-rajongó lett (bár Sandy az emlékezetes, a Titánok Összecsapása fedőnevű meccsen egy LAN partin csúnyán elverte), és sokáig úgy is volt, hogy követi Sandyt az Ensemble-hez, de aztán a microsoftos főnökök inkább nem merték bevállalni, hogy az extravagáns Romero sztárallűrjei Daikatana-szintű buktákat hozzanak a cég nyakára... A már egyszer bejáratott menetrend szerint - és Romero nélkül - jött viszont a kiegészítő: a Conquerors öt bemutatkozó civilizációjával, rengeteg különleges egységével és AI-javításaival megismételte az AoK sikerét (kiegészítő létére a Conquerors többet mutatott fel, mint sok más játék kiegészítőstül-folytatásostul...), és jó ideig büszkén viselte a minden idők legsikeresebb kiegészítő CD-je címet, csak valamelyik (na jó: mindegyik...) Sims-bővítés taszította le a trónról.

A JÖVŐ HÍVÁSA. Itt tartunk most, vagyis tartottunk másfél évvel ezelőtt, azóta Sandy gőzerővel tolja az Age of Mythology szekerét, és az Ensemble fórumain osztja az észt, hihetetlen türelemmel képes bárkivel leállni beszélgetni, értekezéseket tart a mormon vallásról, csajozási tanácsokat ad, hadtörténeti vitákba bonyolódik, horror-mozikat ajánl, a látszat szerint napi kb. 24 órában. Persze a háttérben nagy titkolódzás közepette készül az új szuperprojekt is, amiről csak annyit tudni, hogy az Ensemble Studios számára teljesen új irány, nem real-time, nem stratégia, és nemrég leszerződtették hozzá Paul Jacqayst, aki a Doom 1 végétől a Doom 3 elejéig nyomta az ipart az id-nél. A pletykák szerint Sandy ismét Cthulhu Hívására készül, de persze nincs élő ember a Microsoftnál, aki ezt hajlandó lenne megerősíteni, vagy cáfolni. Végül is teljesen mindegy, rosszul nem járhatunk, hősünk kezei közül gyenge játék még nem nagyon került ki. Végezetül emeljük meg virtuális kalapunkat Sandyman előtt, és kívánjunk neki utólagosan boldog születésnapot: hősünk szeptember 16-án töltötte be a 48-at. ■ **HANCU**

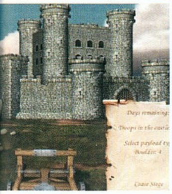
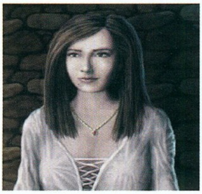
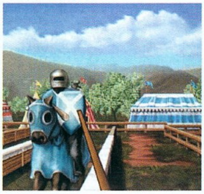
> **REJTVÉNY**
>
> A múlt havi rejtvény (ki írta a Bard's Tale első részének zenéjét?) megoldása nagyon meglepő, az illető ugyanis nem más, mint Lawrence Holland, aki később a Totally Games cég élén az X-Wing sorozat atyjaként vált világhírűvé a LucasArts berkeiben. A múlt hónapban lelepezett Ron Gilbertes – Monkey Islandes kérdésre egyetlen jó válasz sem érkezett, így utólag bátran elmondhatom, hogy a helyes megfejtők között kisorsolt díj egy Z8-as BMW roadster lett volna, amelyet így kénytelen vagyok megtartani magamnak . E havi kérdésünk a hagyományoknak megfelelően nagyon nehéz, Google-huszárok előnyben: ki az a híres sci-fi író, aki a Hyperspeed és a Lightspeed nagy rajongója, mellesleg pedig Sandymanhez hasonlóan szintén mormon vallású?

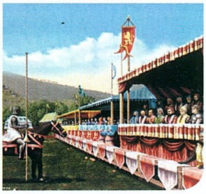



DEFENDER OF THE CROWN

Fejlesztő: Cinemaware › **Kiadó:** Blackstar Interactive › **Web:** www.cinemaware.com





Egy régebbi írásomban örömmel harangoztam be, hogy a Cinemaware cég (ugyan nem az eredeti tagokkal, de) újjáalakult, és szent céljaként a régi Commodore és Atari gépeken legendává vált Cinemaware játékok halhatatlan dicsőségének hirdetését tűzte zászlajára. Kezdetnek a Defender of the Crown korszerűsített, 3D-s verzióját szeretnék piacra dobni, ám mivel ez a többszörösen eltolt határidő miatt legjobb esetben is csak 2003 első negyedévében következik be, úgy döntöttek, hogy egy, a játékiparban viszonylag ritka „digitálisan felújított változattal" lepik meg a közönséget. Mindenki döntse el, hogy ez most tisztelgés a nagy ős előtt, beharangozó a 3D-s változathoz, vagy csak könnyű pénzszerzési próbálkozás – én hajlamos vagyok ez utóbbit vélni...

DIGITAL OF THE CROWN. Mivel a „digitally remastered edition" öles betűkkel díszeleg a játék dobozán, nem várhatjuk el a programtól, hogy megfeleljen a mai követelményeknek (mint ahogy a digitálisan rendbe rakott ősrégi filmektől sem várhatjuk el, hogy ne legyenek fekete-fehérek). A százalékos értékelés ezúttal tehát elmarad, mert értelmetlen lenne bármihez is mérni a remake-et – nyilvánvaló, hogy rengeteg olyan hibával és kényelmetlenséggel rendelkezik, amelyeket - ha mai játékkal lenne dolgunk - körberöhögnénk (például a nem létező mentési opció), ám amelyek orvoslását még senki nem hiányolta a nyolcvanas évek derekán, amikor az eredeti Defender of the Crown megjelent. A program tehát csupán arra nyújt lehetőséget, hogy újra szórakozzunk vele, immár 1024 x 768-as felbontásban, ám a nosztalgiázás jegyében egyszerűbb, kevés színt használó és a kaland-képregények designját idéző grafikában gyönyörködve.

EGY SZÓNAK IS SZÁSZ A VÉGE. A Defender of the Crown az egykor oly népszerű területfoglalós stratégiai játékokat aknázta ki zseniálisan, mai szemmel nézve azonban egyszerű táblás játékot látunk benne. A játékosok – a kora középkori Anglia feletti uralomért hadakozó szász és normann urak – körönként egy nagy és tetszőleges számú kisebb cselekvést végezhetnek el seregükkel a felskiccelt Anglia-térkép territóriumain. Az egyszer végrehajtható tevékenységek között szerepel a harci egységek (gyalogosok, lovagok és katapultok) vásárlása a várunkba, a rablás (kardozós mini játék, amely során valamely ellenfelünk várát foszthatjuk ki), a lovagi torna (szintén „játék a játékban", területért vagy hírnévért kell kiütnünk ellenfelünket a nyeregből), valamint a szomszédos ellenséges terület megtámadása (a gép egyfajta „rizikós" algoritmussal számolja ki a csata kimenetelét). E cselekvések hatására a kör rögtön véget ér, ezért még előttük kell lelépnünk a limit nélkülieket, úgymint: seregünk mozgatása saját területen, csapatmegosztás (adott területeken helyőrség létesítése vagy éppen felszámolása), terület jövedelmezőségének megtekintése, illetve Robin Hood meglátogatása (az öreg Robin segítségét háromszor vehetjük igénybe a játék során, minden egyes alkalommal néhány lovagot kapunk tőle). Ennyi az összes tudnivaló – egyszerű szabályok, amelyek mégis lendületben tartják a játékot. A készítők emellett egyetlen apró újdonságot építettek a régi-új programba: játék indításakor vállalhatunk egy küldetést, amely bizonyos feltételek meglétekor teljesül (300 arany a kasszában, az összes várúr sikeres kifosztása és hasonlók), jutalma pedig valamilyen bónusz (plusz sereg, további segítségek Robintól stb.). A győzelemhez egyébként nem kell mindent elfoglalni, ha rajtunk kívül csak a szász hadúr marad ringben, már megjelenik a „THE END" felirat.

VETERÁNTALÁLKOZÓ. Mint látszik, ez a Defender of the Crown nem bonyolult program. Ugyan sikeresen felidézi a nagy elöd hangulatát, és arra tényleg jó, hogy megismertesse magát a Pentium-generációval, továbbra is azt vallom, hogy az igazi nosztalgamer elővesz az emulátort, s eredeti látvánnyal és hangokkal réved a múltba. Éppen ezért régi motorosoknak nem tudom jó szívvel ajánlani a digitálisan felújított változatot, és félek attól, hogy a fiatalok meg nem látják meg benne azt a bájt, amit mi, öregek egykor. A Cinemaware azonban nyilván ebben lát üzletet, mert további három régi Cinemaware-program felújítását készíti (Wings, Three Stooges, Lords of the Rising Sun), a Defender of the Crownból pedig már GBA-s változat is készült, év végén pedig jön a WAP-verzió. Ez mind szép és jó – de kedves készítők, ugye tudjátok, hogy a Cinemaware nevet ilyenekkel nem lehet kiérdemelni...? ■ **STÖKI**

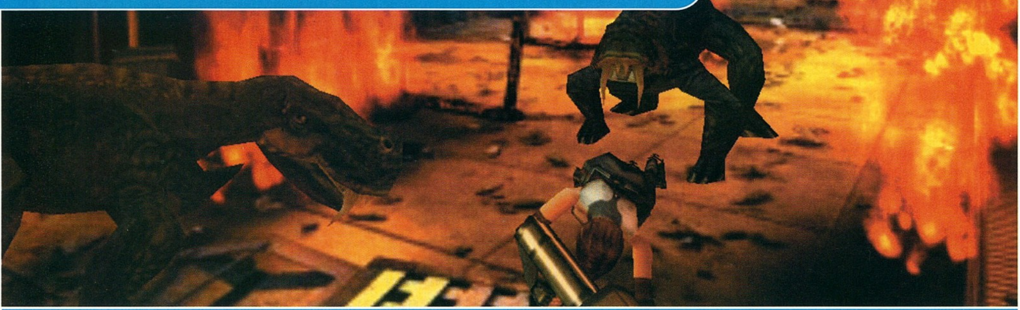






DINO CRISIS 2

Fejlesztő: Capcom > **Kiadó:** Virgin> **Web:** www.capcom.com



Biztos vagyok benne, hogy valamilyen szinten már mindannyian kapcsolatba kerültetek a Resident Evil sorozattal. Ha nem is a PC-re eddig megjelent három résszel, de legalább az augusztus óta hazai mozikban is játszott, meglehetősen alacsony színvonalú filmváltozattal.

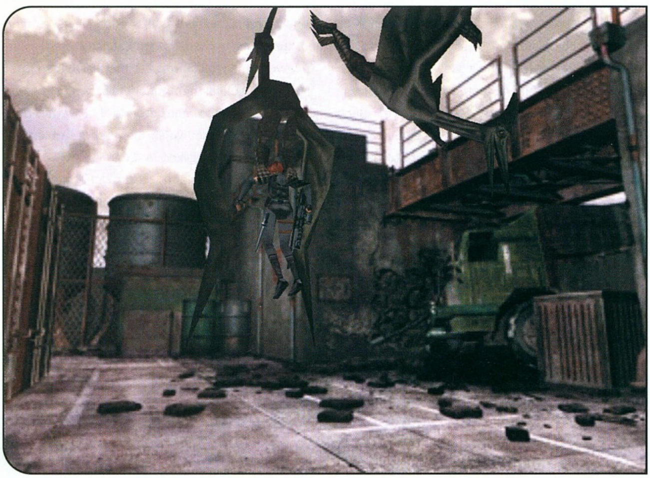
A Capcom 1997-ben, a 3Dfx gyorsítókártyák elterjedésével indította útjára az első részt, ezzel egy csapásra megalapozta európai hírnevét. A játék külső, szobánként fixen beállított kameranézetet használt, ami az Alone In The Darkból sokaknak már ismerős lehetett, ám jóval látványosabb volt annál. (Bár a PSX konverziónak köszönhetően a hátterek textúrája kicsit mosottra sikeredett.) Nagy különbséget jelentett azonban, hogy noha mindkét történet misztikus alapokra épül, a RE bővelkedett rövid, a képernyőre berobbanó jelenetekben, melyek a frászt hozták a játékosra.

Ennek köszönhetően mindenki türelmetlenül várta a folytatást, mely nem is késett sokat. Jó japán szokás szerint, amíg egy sorozatra igény van, nem hagyják abba a nyomatását, még ha csak minimális változásokat tudnak is felmutatni az eredeti programhoz képest.

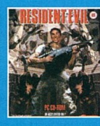
Márpedig épp ez a helyzet: a legutóbbi, harmadik rész (konzolokon ennél sokkal több van) már kezdett egyhangúvá válni. Ezt elkerülendő alkotta meg a Capcom a Dino Crisist, mely nem kevésbé rókabőr ugyan, de legalább zombik helyett dinoszauruszokat kell benne gyepálni. (Már amikor nem kétségbeesetten menekülünk előlük, ami amúgy a játékidő kilencven százalékát teszi ki.)

Bár annak idején nekem az első rész kimaradt, jelen cikk apropójából mégis beszereztem, hogy egy gyors pillantást vessek rá. Azt kell mondanom, nem voltam nagyon elragadtatva, mivel az újfajta, görgetős kameramozgás unalmas játékmenetet és nehéz áttekinthetőséget eredményezett. Egy-két óra szenvedés után fel is adtam a küzdelmet, és inkább a fő feladatomra koncentráltam.

Arra azért jó volt ez a tapasztalat, hogy befészkelje magát a gondolat a fejembe, miszerint a Dino Crisis nem egyéb, mint a jóval sikeresebb Resident Evil sorozat megújítására irányuló kísérletezés.

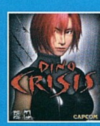


1997 > RESIDENT EVIL



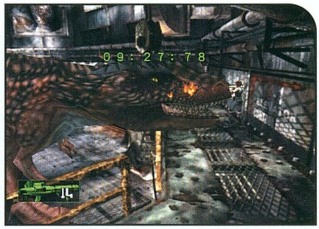
A Capcom cég első PC-n is megjelentetett túlélő horror játéka. A program hatalmas sikereket ért el, így azonnal világossá vált, hogy számos folytatást fog még megélni, míg a nagyközönségnek elege lesz belőle.

1999 > DINO CRISIS



A Resident sorozat motorjára épülő játék egyetlen fő vonatkozásban tér csak el elődjétől, zombik helyett dinoszauruszok terrorizálják a tengerészgyalogosaidat – ha lehet, még gyermetegebb hangulatot teremtve ezáltal.







Mindössze annyi a fejlesztők dolga, hogy összedobnak egy programot, amelybe belegyömöszölik minden új ötletüket, aztán a nagyközönség visszajelzése alapján eldöntik, mit érdemes megtartani belőlük, s mi mehet a kukába.

Ezt látszik bizonyítani a jelen játék is, melyben szerencsére a fix kameranézet visszatért, ám bevezették az akciójátékokra jellemző pontrendszert.

Az eddigi, állandó helyekre lerakott, legyőzés esetén valóban eltűnő ellenfelekkel szemben itt a dínók folyamatos hullámokban érkeznek, és lelövésükért pont, vagyis inkább kredit jár. Ezt az elszórtan elhelyezkedő konzoloknál lehet vásárlásra felhasználni, így feltölthetjük rohamosan fogyó lőszerkészletünket, illetve új fegyvereket, elsősegélycsomagokat, páncélokat vásárolhatunk.

Ennek eredményeként a tényleges játékidő sokszorosára nőtt, ugyanakkor (szerintem) az élvezet jelentősen csökkent; Nem mondom, eleinte még akár érdekesnek is mondható, hogy folyamatosan tüzelve rohanunk előre a pályákon, de a történet végére már a pokolba kívántam az összes időrabló szörnyeteget. Annál is inkább, mert időnként kimondottan azért kellett húsz-harminc perceket vadászattal eltöltenem, mert nem volt elég pénzem egy bizonyos fegyver megvásárlására (pl. lángszóró), mely nélkül a küldetés nem volt folytatható.

Ettől eltekintve a játék hozza az elődök formáját. Két hősünk van – a szőke tengerészgyalogos, Dylan és a szexi, karcsú Regina –, akik között a gép meghatározott helyeken váltogatja az irányítást, de olykor egyéb segítőtársakkal is összeakadhatunk, akik a hangulat megteremtése érdekében pillanatok alatt elhullanak mellőlünk.

Örömmel üdvözöltem az időnként megjelenő aljátékokat, melyeknek a célja feltehetően a monotonitás megtörése. Ilyen volt például a csapatszállító hajó irányítása, aminek során a tatra szerelt ágyú segítségével vissza kellett verni a megzavart szörnyek támadását, vagy a terepjárós üldözés a dzsungelen keresztül.

Szerencsére ezekkel csak egyszer találkozhatunk a játék során, nem kell minden utazáskor végigszenvedni, mert bár tagadhatatlanul üdítően hatnak a futkosáshoz képest, jobban illenek az arcadegépek képernyőjére.

Illetve, azt el kell ismernem, az a rész, mikor hősnőnk búvárruhát öltött, és a tóba lemerülve igyekezett a generátort megjavítani, nagyszerűen kiegészítette a történetet. Itt nem csupán a víz alatti kamerakép torzulása jelentette a különbséget, de a szörnyek is több irányból (értsd: alulról és felülről egyaránt) közelítettek, s nekünk is kiegészült a mozgástárunk az ugrás képességével. Az epizód végén megjelenő főellenfél legyőzése pedig igazi kihívást jelentett.

Akik kipróbálták már a két sorozat valamelyik részét, tudhatják, hogy az újrajátszást szorgalmazandó a fejlesztők bónuszokat rejtenek el bennük. Jelen esetben is van kettő, az egyszerűbbik az összes dinoszaurusz-leírás összegyűjtése (szám szerint tizenegy), aminek hatására legközelebb végtelen lőszerrel indíthatjuk útjukra embereinket.

Az érdekesebb mókát azonban csak akkor élvezhetjük, ha sikerül öt óra alatt (!) befejezni a teljes kalandot. Ekkor megnyílik két új játékmód, melyek egyikében a Mortal Kombathoz hasonló küzdelemben vehetünk részt vektorhálós arénában irányítva kiválasztott őslényeinket. Sajnos itt nincs gépi ellenfél, csak két játékos mérkőzhet meg egymással. A másik játékban ismét a fegyvereké a főszerep, a felkínált listából kiválasztva emberünket le kell vadásznunk a ránk rontó, egyre erősebb ellenfeleket. Ez nem csekély feladat, mivel legutoljára maga a zsarnokgyík áll ki ellenünk, kinek egyetlen harapása elegendő lehet meggyengült katonánk elpusztítására.

Hogy a kihívás még nagyobb legyen, a főkaland befejezésekor lehetőségünk van új emberekkel bővíteni ezt a túlélő módot, valamint erősebb dínókat is vásárolhatunk az arénaküzdelemhez. Ám ezek mindegyike csillagászati összegekbe kerül, úgyhogy annak, aki mindet meg akarja szerezni, vagy a kívánt összeg összegyűjtésére kell feltennie fél életét, vagy be kell vetnie valamiféle csalást. Elvemmel ellentétben én kivételesen ez utóbbi megoldást javaslom.

Mit is mondhatnék végezetül? Aki még mindig nem unja a Resident Evil szerencsétlen rókájának ezerszer lenyúzott bőrét, az ebben a játékban sem fog nagyot csalódni, de jómagam ennél már többre vágyom. ■ **BIRD**

> ÉRTÉKELÉS

71%

grafika	19/25
zene/hang	10/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII233, 128MB RAM, 200MB HDD, D3D

> ARÉNA

Resident Evil	88%
Resident Evil 2	76%
Dino Crisis	73%

CELTIC KINGS: RAGE OF WAR

Fejlesztő: Haemimont Games > **Kiadó:** Wanadoo > **Web:** www.haemimont.com/celtickings



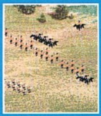
Az utóbbi időben a történelmi környezetet felöltő programok felélénkült fejlesztései túl gyakran nyúltak a modern világháborúk vagy a középkor után. Bár a változást hozó döntések már rég megfogalmazódtak, eredményeikkel most kezdünk el szembesülni. Nemcsak a sokáig mellőzött Új Világot hódíthatjuk meg hamarosan egyre gyakrabban, de a jóval távolabbi dicső múlt, az egyformán rettegett és csodált Római Birodalom is itt kísért már. A Praetorians után, a Legion mellett most szerencsére itt a Celtic Kings, amelyben bár a Római provinciák is játszhatók, mégis inkább Julius Caesar hódításainak elszenvedői, a Gallok játsszák a főszerepet.

A kelta világ hangulata és a belőle bőven merítő fantasy irodalom a játékot eleve predesztinálja az RPG jegyek felvonultatására annak ellenére, hogy a fejlesztők akaratának megfelelően a Celtic Kings emelkedett hangulatú, izgalmas és masszív csatákban bővelkedő, valós idejű akció-stratégia.
A tapasztalati szintek és a kiemelt szerepű hősök már eddig is megszokottak voltak a műfaj kedvelőinek, azonban a Haemimont fejlesztői egy merész csavarral, minden eddiginél nyomatékosabban kiemelték a szerepjátszás kulcselemét, és a CK-ból ezzel mindjárt két játékot alkottak.

Így tehát seregek felállítása és győzelemre vezetése mellett választhatunk egy másik játékmódot is, melyben egyetlen Gall kiválóság kalandos útján mehetünk magunk is végig. Ezen az úton szerettei halálának bosszúvágyától fűtve indul el Larax, aki Kothobunda istennőtől kivételes erőt és hatalmat kérve indul el küzdelmes útjára. Bár a Teuton hordák végzetét jelentő Gall vezér az istennő érdekeit is szolgálja, ám csak a titokzatos druidák a tudói, hogy a természetfeletti közbenjárásért mekkora árat kell végül fizetni.

A két játékmód azonos alapokra épül, de ahogy valami megtalálható az egyikben, úgy hiányzik is a másikból. Ami azonban mindkettőben hiányzik, az nem más, mint az építkezés. Így elsőre bár furcsán hatott az ötlet, mégis az idén legjobban várt RTS, a WarCraft III mellett döbbentem rá, jól van ez így. Kezd már olyan egysíkú lenni, hogy a játékokban

1991 > CENTURION



Először a Centurionban láthattunk római légiókat hódítani, melyekkel hosszú éjszakákon át igáztuk le Európát és a Földközi-tenger partvidékét. Akkoriban nem volt párja.

1992 > CAESAR



Inkább a hardcore stratégáknak készült ez az időszámítás kezdete körüli történet. Természetesen Gallok nélkül itt sincs Római történelem.

1900 > THE RISE OF ROME



Az Age of Empires kiegészítése, a Római birodalom hódításainak időszakát feldolgozó játékok új hullámának csak előfutára volt.

egy csapat, vagy akár egyetlen alak porrá kalapál egy épületet, amelynek akár pont a helyén később kinöveszt egy újat a földből. Ez nem túl életszerű, sőt, inkább destruktív :).
A játékot általában egyetlen város irányításával kezdjük, ahol a fontosabb épületek rendelkezésre állnak. Ezeket elpusztítani nem lehet, csak megrongálni elfoglalásának érdekében. További falvakhoz, városokhoz, kikötőkhöz úgy juthatunk, hogy a változatos létesítményekkel gazdagon teleszórt terepen felfedezzük, és elfoglaljuk azokat.
Hasonlóan szellemes és egyszerű körülmények között juthatunk forrásokhoz, melyek az arany és az élelmiszer párosban merülnek ki. Az egyiket a falvak, míg a másikat városunk erődítménye teremti elő. Bár mindkettő konvertálható egymásba, nem nélkülözhetjük fennakadás nélkül egyiket sem.
A játszható Gallokon és Rómaiakon kívül két további csoport bekerült a játékba. A Teutonok valójában germán törzsek, akik semleges szerepben mindenkit azonos hévvel támadnak. A másik játékosoktól függetlenül is létező szereplők a druidák.
A hősök kiemelt szereppel bírnak. Ők azok, akik le sem szállnak fehér paripájukról. A többi egységet hozzárendelhetjük a hősökhöz, akik ilyenkor tapasztalati szintjüknek megfelelően erősítik a csapatot, valamint képesek a csürhét taktikai formációkba rendezni. Nélkülük még a fegyelmezett hírben álló légiók is csak vad és kusza rohamokra képesek.
Épületekből és egységekből könnyen megjegyezhető, kevés fajtát találhatunk a játékban. Miután hosszú és megalomán folyamatok eredményeképp hitelt érdemlően bizonyítást nyert az a tény, hogy a játékokban fellelhető elemek mennyiségei nem határoznak meg az égvilágon semmit sem, nyugodtan sorra vehetjük a két népcsoportban azonos szereppel bíró épületeket, egy jellegzetességet.

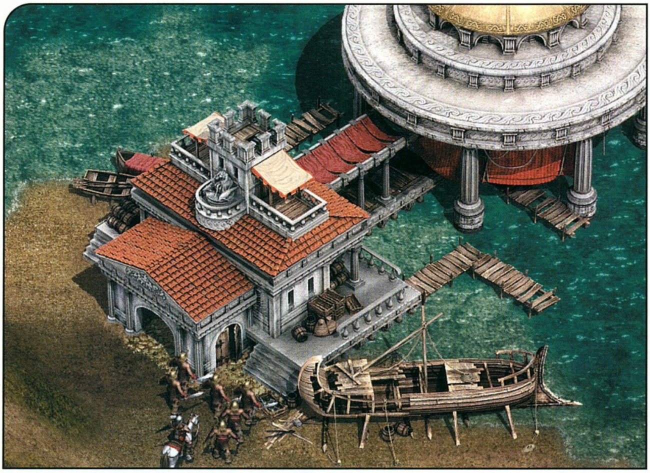
FALUN SZÉP AZ ÉLET. Ami igaz is lehet, ha az a falu nem hatalmi harcok központjában áll. Néhány ház és egy központi épület alkot egy élelmet termelő kis közösséget. Innen öszvérkaravánokat indíthatunk más falvakba, városba vagy erődítményekbe az értékes szállítmánnyal. A faluban (vagy bármely más épületben) lévő források szintén öszvérhátra helyezhetők, melyeket ezután szabadon irányíthatunk, hadseregekhez rendelhetünk azok ellátására.

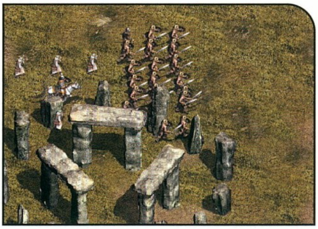
VÁROS. A városok fallal, kapukkal, őrtornyokkal körülvett erősségek, melyek közepén találjuk a főcsarnokot. Ez a központi épületünk, melyben az élelmiszert, az aranyat és a katonákat gyűjtjük. Ennek elfoglalása szükséges a város bevételéhez. A falak közti további épületek mindegyike gyakorlatilag a hadsereg felállításához járul hozzá.

FEGYVERKOVÁCS. Itt egyfajta fejlesztés történik, hiszen nem kell miden besorozott felszerelését előállítani, csak az új fegyvernemet egyszer kifejleszteni némi arany fejében.

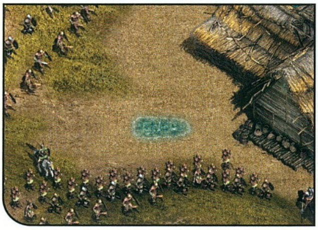
BARAKK. Itt történik a lakosság felszerelése. A meglévő populációból kerülnek ki harcosaink, akik lassan újratermelődnek, ám szükség esetén a falvakból is küldhetünk erre a célra alattvalókat. A sereget alkotó katonák felszereltsége is csekély. A közelharci fegyvereken kívül lehet íjászunk, lovasunk és ezek néhány változata. Idegen város elfoglalása után a gallok is használhatnak római fegyverzetet és fordítva. Teuton sátrat elfoglalva pedig Teuton harcosaink folyamatosan újratermelődnek.

DRUIDA KUNYHÓ, VAGY RÓMAI TEMPLOM. A seregünket támogató varázstudóink oktathatók itt ki. A gyógyításon kívül láthatatlanságot, félelmet képesek előidézni. Szükség esetén a vadállatokat

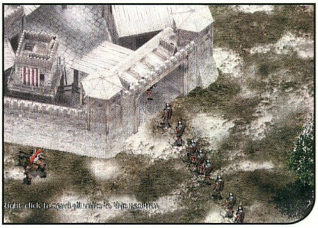














is az oldalunkra képesek állítani, vagy mérgező ködöt gerjeszteni, de mindezt csak azután, hogy ebben azt az épületben egyszer már kifejlesztettük.

GALL ARÉNA VAGY RÓMAI STADION. Hősöket, valamint seregünkön kívüli zsoldosokat rendelhetünk a harcosok e szentélyében. Itt lehet kifejleszteni a gyakorlás lehetőségét is, ami egyfajta legális cheat. Az ezután felszerelt egységeink képesek egymással néhány csörtét lezavarva fejleszteni tapasztalati szintjüket egy bizonyos fokig. Természetesen sebződnek is közben, de nem halnak meg. A druidáknak erre nincs szükségük, mert ők tanulhatnak a náluk tapasztaltabbaktól.

FOGADÓ. Elsősorban a népesség növelése érdekében válthatjuk itt alattvalóra az élelmet. Ugyanitt helyezték el az egységek felszerelésekor rájuk aggatható védettségek, erőt növelő hacukák felfedezését. Például a Szerencsének Fűamulettjét miután kifejlesztettük, a felszerelt katonák a szúrótámadás ellen +4-gyel védekeznek.

Persze a fogadókban sokféle szerzet megfordul, így nem is csoda, hogy ide kell mennünk akkor is, ha 10%-os kamatra kölcsönt akarunk felvenni.

Ezzel a közvetlen befolyással bíró épületeket meg is ismertük. Néhány eltérés ugyan akad a gallok és a rómaiak között, de nem oly mértékűek, hogy a kiegyensúlyozottságot veszélyeztessék.

A hatalmas terep ennél azonban sokkal gazdagabban felszerelt. A legnagyobb térképek majdnem ezer képernyőnyi területet foglalnak magukba. Számos felvehető tárggyal, kincseket rejtő ősi romokkal, sőt nagy távolságok gyors áthidalását biztosító barlangbejáratokkal találkozhatunk lépten-nyomon. Ez a hatalmas méret értelmetlenné tette volna a kis minimapet, így térképből egy teljes képernyőnyit kapunk. Ezen nemcsak a felderített föld tekinthető át, hanem az emberek, vadak mozgása is követhető. Ezen túl még akár célpontokat kijelölhetünk az egységeknek, ami igazán kellemessé teszi a játék kezelését. Ez utóbbi kiforrottságát pedig jól jelzi, hogy már egy háromgombos, görgős egér is fölöslegessé teszi a billentyűzetet.

A jól szabályozható célok eléréséhez természetesen nem elegendő néhány épületünkkel vacakolni. Sereg kell ide, méghozzá jó erős. Minden egység tapasztalati szintjén kívül rendelkezik támadó és védekező pontokkal, méghozzá kétféle támadásnemnek megfelelően. Ezeket nem csak a szint befolyásolja, hanem a hozzárendelt hős, valamint a felszereléskor kapott hacukák. További, igen nagy odafigyelést igénylő jellemző a jóllakottsági szint. Ha katonánk éhezik, egészsége a jóllakott szint tíz százalékára képes visszaesni. Ez alól vannak azonban kivételek is, főként Larax kalandjában.

Az itt-ott fellelhető erődítmények fontos szerepet játszanak a hosszabb hadjáratokban, ahol élelmiszert halmozhatunk fel a katonák ellátására. De ezekben az épületekben katonáink gyorsan regenerálódnak, és tornyaikból nyilazva jól védhetők is... Egy komoly ostrom elérkeztéig.

Az épületek elfoglalásához annak morálját kell megtörni, ami a falvak esetében semmilyen rombolással sem jár. (Milyen humanisták is ezek a bolgár fiúk.) A morál tartóssága ugyan függ a lakosság számától, erődítmény vagy város esetében ezt a falak védelme tovább erősíti. Itt jön a képbe az egyetlen építhető szerkezet, a katapult. Néhány katonával csinos kis falrombolót emelhetünk a falak közelében, amelyet az onnan eregetett nyilak sem zavarnak. A katapult által okozott károk javítása is az ellenfél aranykészletét terheli, ezért szeretni fogjátok.

Adventure módban ugyan egyetlen hős indul útjára, de hamar csatlakoznak hozzá hol más hősök, hol egész seregek. A számos térképen átívelő kaland minden elemét bemutatja a játéknak, amit már a tutorial is elkezd. Az eleinte egy irányba haladó eseményeket később nem kötelező mellékküldetések tarkítják, majd a feltűnő fogadókon keresztül a térképek összekapcsolódnak, és óriási világot tárnak a játékos elé. Komoly szerepük van benne a druidáknak, de a végső szó mindig a kardoké. Ezzel, valamint a mellékelt térkép- és kalandszerkesztővel a fejlesztők mindent kihoztak a Celtic Kings alapjaiból.

Általában így a végére szoktak kiderülni egy játékkal kapcsolatban a nagy igazságok (a hátulról indulók nagy örömére), így én sem titkolom tovább a Celtic Kings negatívumait. Bár a nagyon hangzatosan kiemelt kaland játékmód ugyan kellemes színfoltja a játéknak, hamar kiderül, hogy nem áll másból, mint „menj oda, nyomd le, gyere vissza, menj amoda, nyomd le, és menj keletre", majd újra valami ilyesmi. A párbeszédekből kibontakozó történet még a szappanoperákon nevelkedett elmének sem rejt különösebb gyönyöröket. A szövegek hibái és a beszédek rossz akcentusa pedig az angol anyanyelvűek idegeit borzolja.

A játék számos eredeti eleme és kellemes grafikája szerencsére képes ellensúlyozni néhány megszokott szolgáltatás hiányát, mint a zoomot, a nézet elforgatását, avagy egyszerűen csak egy fa mögötti tömegben rekedt druida kijelölését. Az 5 pontos összhatás azonban talán mégis elárulja, hogy a Celtic Kingsnek sikerült újabb emlékezetes darabbal bővítenie az RTS-univerzumot. ■ **LÁZI**

> **ÉRTÉKELÉS**

85%

grafika	22/25
zene/hang	11/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	5/5

> **CD MELLÉKLET**

[csalás] háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII400, 64MB RAM, 500MB HDD

> **ARÉNA**

Majesty	88%
Caesar III	87%
Pharaoh	89%



MAGYAR VERZIÓ
ETHERLORDS

Fejlesztő: Nival Interactive > **Kiadó:** JoWood > **Web:** www.etherlords.com

Emlékszem, hogy örültem, amikor 17 évesen felfedeztem az akkor megjelent Civilizationben azt a fájlt, amelyik a játék szöveganyagát tartalmazta. A kezdőképernyőn megjelenő „Sid Meier's Civilization" helyére rögtön beírtam, hogy „STOKI A KIRALY", majd nekiálltam lefordítani a program üzeneteit. Ha nem tudtam egy angol szót, nemes egyszerűséggel kihagytam a fordításból, az ékezetekkel pedig nem vesződtem. Az én partizánkodásomnál nem voltak sokkal komolyabbak az első forgalomba kerülő magyarítások (valamikor a '90-es évek második felében jelentek meg), gyakorlatilag már annak is örülni lehetett, ha egy-egy játékban minden szöveg és betűt tartalmazó képernyőelem kapott valamilyen – általában alacsony színvonalú – magyar megfelelőt. Aztán – gondolom, a kedvező eladási eredményeknek köszönhetően – a honosítási próbálkozások nívója nőni kezdett, egyre felelősségteljesebb munkák kerültek ki a fordítók keze alól, és mára már természetessé vált, hogy a magyar verzió élvezhetősége nem marad el az eredetiétől.

Ez az evolúció nagyban köszönhető a Dynamic Systems illetékeseinek, akik nemcsak a fordítások mennyiségét, de a kiadott produktumok minőségét is észrevehetően emelték hozzájárulva a hazai játékkultúra fejlődéséhez. Két legutóbbi honosításuk, a Heroes IV és az Etherlords szintén öregbítik a cég – illetve állandó partnerük, a magyarítások zömét végző Digital Reality – hírnevét, mérvadó vélemények szerint az eddigi legjobb ilyen jellegű termékek (ami persze nem jelenti azt, hogy tökéletesek). A Heroes IV-ről Hancu már megemlékezett egy korábbi számban, így én most a szintén a körökre osztott fantasy-stratégiák műfajába sorolható Etherlordsot szedem ízekre.



Kezdem a legkellemesebb meglepetéssel, az intróval. Fordítás ide vagy oda, a renderelt moviek esetében nem várja el az ember, hogy a bennük szereplő szövegek honosítva legyenek. Ennek ellenére a magyar feliratok gyönyörűen úszkálnak ide-oda az Etherlords intrójában, megjelennek vagy éppen füstté válnak, akárcsak az angol eredetiben – az elismerés ezért kivételesen nem a DR-t, hanem a játékot készítő Nival Interactive-ot illeti, akik ennyivel vettek részt a magyar verzióban. A többi grafikai elem is a helyén van, a menü és az interfész feliratai, valamint az üzenetek mind az eredeti karakterkészlettel jelennek meg, így a játék képe mindenhol egységes (mondjuk, ez ma már az elvárható minimum). Szinkronhangokra is szükség volt, hiszen a játékos az intrón kívül minden egyes küldetés előtt hangos eligazítást kap. Ismert és tapasztalt szinkronszínészek – Náray Erika, Rosta Sándor és Vass Gábor – asszisztáltak a magyarítás eme fázisához, és ha néhol zavarna bennünket a gyakorlatilag ledarált szöveg monotonsága, hát csak hallgassuk meg a sokkal gyatrább eredetit – ebből ennyit lehetett kihozni. A kézikönyvbe már komolyabban bele lehet kötni, mert ugyan kottára másolja az angol manual koncepcióját és felépítését, a mérete jóval kisebb. Ez azért gáz, mert így a betűméret is szükségszerűen csökkent, és ez nagyon nem tett jót a kézikönyv elfuserált karakterkészletének – már eredetiben is nehéz volt folyamatosan olvasni, de kisebb kiadásban szinte kivehetetlen (ellenben optikusunk bizonyára örülni fog, ha egy szuszra rágjuk át magunkat a könyvön).

Végül muszáj megemlítenem az Etherlords honosításának legnagyobb hibáját (ami a Heroes IV esetében is jelentkezett), a szövegek fordításának közepes színvonalát. Látszik, hogy tisztes igyekezet van ebben a munkafázisban is, de a lelkesedés kevés. Még azt is megkockáztatom, hogy a fordító, Daubner Tamás is alkalmas volt a feladatra: Dauby a játékiparban dolgozik, ismeri a stratégiai és fantasy-alapú játékok terminológiáját, és ezért nem követ el alapvető hibákat. Viszont fordítóként nyilvánvalóan amatőr, ezért komolyabb lektori és korrektori ellenőrzésnek kellett volna alávetni a kezei közül kikerülő anyagot. Ahogy látom, ez elmaradt, így rengeteg olyan anglicizmus és magyartalanság (zömében szórendi hiba) maradt a programban és a könyvben, amelyek bántják az igényes játékos szemét. Ezen kívül erőltetett megfeleltetések uralják a teljes szöveget, a szörnyek neveinek esetében éppúgy (Lamia Hadúrnő, Titokzatos Lódarázs stb.), mint a varázslatokéban (Recsegő Repkény, Megkülönböztető Villám és hasonlók), de akár rögtön a dobozon szereplő szlogent is említhetném („Egy mágikus, szolgálatodra"). Mondanom sem kell, hogy ez igencsak ki tudja zökkenteni az Etherlords hangulatába belefeledkezett játékost. Két éve még az alfelünket vertük volna a földhöz egy ilyen fordítás olvastán, és nagyon jó, hogy eljutottunk arra a szintre, hogy a hozzám hasonló szőrszálhasogatók már csak efféle kifogásokat tudnak emelni, de ezúton üzenem az illetékeseknek, hogy ideje lenne megtenni a következő – és vélhetőleg utolsó – lépést az evolúcióban. A kritikus szavaknál és kifejezéseknél ne ragaszkodjunk annyira a gyakran borzalmas torzszüleményeket eredményező tükörfordításhoz (gondolom, a színvonal érdekében ennyi szabadságot ki lehetne harcolni a kiadótól), és a végeredményt adjuk megjelenés előtt egy nyelvhez értő szakember kezébe! Csak ennyin múlna, hogy egy szörnyet ne „Mocsári Fényudvar"-nak hívjanak, vagy hogy bizonyos nagybetűs főnevek eltűnjenek a szövegekből. Mindennek ellenére az Etherlords magyarítása jelenleg az egyik legjobb, úgyhogy nyugodt szívvel ajánlom minden játékosnak. A nem kifejezett célcsoportnak számító nyelvészprofesszorokat viszont óvva intem attól, hogy akár véletlenül is beleolvassanak a kézikönyvbe... ■ **STÖKI**



AKCIÓ. A játék pár hónappal a film után játszódik, amikor is szerény személyünket egy apró csoport élén a fagyos antarktiszi kutatóbázisra küldik kideríteni, mi is történt az ott lévő személyzettel. Akik látták a filmet, azoknak az ott talált állapot persze nem fog nagyobb meglepetést okozni, a környezettel most ismerkedők pedig hamar megtapasztalják a „Dolog" mibenlétét. Érdemes (megint) megnézi az eredeti filmet a játék előtt, mert nagyon jó érzés felismerni az ott látott jellegzetes helyszíneket, és persze néhány konkrét tárgyi utalással is összefutunk majd: például megtaláljuk a főszereplő által készített rövid, kétségbeesett beszámolót, és a mérnök lopott alkatrészekből eszkábált repülő alkalmatosságát is - bár ez mintha felrobbant volna a film végén, na mindegy.

Az első pályák teljes mértékben tutorial jellegűek, a bevillanó információk szép szájbarágósan, részletesen elmagyarázzák az összes felmerülő irányítási fogást, majd később az egyes tárgyak, fegyverek használati módját. Ami elsőnek fel fog tűnni, hogy mozgási lehetőségeink nagyon erősen korlátozottak. Először is nem tudunk ugrani, külső nézetben pedig csak horizontálisan tudjuk mozgatni a hősünket követő virtuális kamerát - ez egy ideig borzasztó szokatlan lesz, nem is beszélve arról, hogy harcban milyen idegesítő! Bármikor átválthatunk FPS-nézetbe, itt már teljes nézelődési szabadságot kapunk, viszont ebben a módban nem mozoghatunk, csupán némi jobbra-balra hajlás van megengedve. Szóval az irányítás némileg körülményes, valószínűleg ez annak tudható be, hogy a játék Xboxra és PS2-re is megjelent, és a módszernek ott is működnie kell. A program úgymond harcrendszere is ennek tükrében lett megoldva. Konzolon ugyebár nem áll rendelkezésünkre precíz egér a célzáshoz. Ebből következően külső nézetben célkeresztünk mindig automatikusan rá fog irányulni legközelebbi ellenségünkre egy szép nagy négyzetet rajzolva köré, amelynek színe még a delikvens életerejét is jelzi. Ennek megfelelően nincs is más dogunk, mint kiválasztani a megfelelő fegyvert, és rátapadni a tűzgombra, katonánk pedig egyenként becélozva a szörnyeket kiirt minden idegen létformát. A programban a Soldier of Fortune-höz hasonlóan megkülönböztet – igaz, jóval kevesebb - sérülési zónát, így érdemes mindig az áldozat fejét célba venni. Ezt viszont csak belső nézetben tehetjük meg - az automata célzó rendszer a teljes testet célozza be -, ahol végre teljesen szabadon irányíthatjuk a célkeresztet. A módszert távoli ellenségek ellen is érdemes használni, az automatikus célzás ugyanis csak bizo-

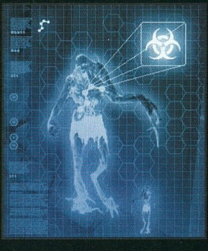
Fejlesztő: Computer Artworks > **Kiadó:** Universal Interactive > **Web:** www.thethinggames.com

THE THING

A fiatalabb korosztály számára talán kevésbé egyértelmű, mint a Star Wars: Racer, vagy az Ötödik Elem név, de a Thing játék is az azonos című mozifilm meglovaglásán alapul. 1982-ben a John Carpenter által rendezett filmet „A dolog" címen játszották nálunk a mozik meglehetősen nagy sikerrel; az Alien-szerű horror - szerintem inkább sci-fi és akció - film még mai mércével is megállja a helyét. Némi késedelemmel ugyan, de a Computer Artworks fejlesztői elhatározták, hogy felelevenítik kicsit a „dolgot", és a manapság oly divatos módon, a mozi alapján készítenek játékot a film stílusához illő, hangzatos túlélő-horror kategóriában. A nagy helyzet az, hogy ez egyáltalán nem sikerült nekik: a játék szerintem egyáltalán nem félelmetes vagy nyomasztó - és ezt nem azért mondom, mert én olyan vagány csávó vagyok, hogy szemöldököm sem rándul a 100 literes vérátömlesztések láttán, mert az Aliens Vs. Preadatort csak teljes díszkivilágításban, és alacsony hangerő mellett, anyukám kezét fogva mertem végigjátszani, és még így is tízpercenként nyugtató injekció-szüneteket kellett tartanom. Hasonlót a Dolog nyúzása közben nem tapasztaltam, de ennek ellenére a Thing remek nem horror-, hanem csapatmenedzselési elemekkel erősített akciójáték, amelyben különlegesen kigyúrt ravasznyomó izmunk mellett az egyes logikai és „elakadós" feladatok megoldásakor gyakran lesz szükségünk a fejünk használatára is (le kell fejelnünk az ellenség térdét stb.). Sajnos az egyes részösszetevők apró, bosszantó hiányosságokkal vannak tele, melyek közül azonban egyik sem olyan frusztráló, hogy a Thing ne legyen olyan program, amelyikkel érdemes játszani, sőt, amelyiket érdemes végigjátszani, de a beharangozott előrejelzésekhez képest - Év Játéka cím várományosa, új dimenziókat nyit stb. - jócskán elmarad.

nyos távolságból, úgy húsz méteren belül működik, így viszont még mielőtt észrevennének minket, megsorozhatjuk őket. A nagyobb „dolgok" nem pusztíthatók el csupán ólom által, esetükben minden esetben lángszórót, vagy valamilyen tűzkeltőt kell használnunk. A tűz viszont életerejükre nincs komolyabb hatással, így az alkalmazandó módszer minden esetben, hogy géppisztollyal vagy shotgunnal a piros jelzésig csökkentjük életpontjaikat, majd lángszóróra átváltva elégetjük őket. Ez nem hangzik túl bonyolultnak, sőt még némi érdekes színt is visz a harcrendszerbe, viszont egy apróságnak köszönhetően inkább idegesítővé válik. Lángszórónk hatótávolsága ugyanis alig néhány méter, amit mozgáskorlátozásunk miatt még felfele nézéssel sem tudunk megnövelni - csak FPS nézetben. Na most, ha a bestiák érzik a végüket, gyakran hátrálni kezdenek, és ennek következtében ezzel a fegyverrel borzasztó nehéz pont őket eltalálni. Ha pedig a célzás nem sikerül, kigyullad a padló, vagy bármi, ami a közelünkben van, és annak lángja már minket is nagyon erősen sebez! Ezáltal egyszerűen elvágjuk magunk elől az utat, miközben szépségünk a lángkerítés másik oldaláról türelmesen várakozik, hogy újra próbálkozzunk. Mivel akár jó tíz másodpercig is eltart, mire a kéretlen lángcsóva kialszik a földön, a szűk helységekben gyakran kényszerű várakozásra vagyunk kárhoztatva. Bár van lehetőségünk tűzoltó készüléket használni, ennek hatótávolsága talán még kisebb, mint a lángszóróé, így ilyen jellegű akcióink nem ritkán komoly égési sérülésekkel érhetnek véget. Igaz, mind a tűzgenerálót, mind a tűzeliminálót tudjuk belső nézetben is használni, de a fenének van kedve mindig nézetváltásokkal bajlódni, nem is beszélve róla, hogy a lények nem fogják egy helyben megvárni, amíg mi ropogósra sütjük őket, márpedig utánuk menni csak külső nézetben tudunk. Arrrghhh! A gond viszont valamelyest megoldható azzal, ha csapattársunkat látjuk el a lángszóróval, ő gyakran nálunk jóval hatékonyabban tudja kezelni, igaz, van, hogy figyelmetlenül minket is kicsit megpörköl.

Az ellenségek mennyiségével és mesterséges intelligenciájával sem vagyok igazán elégedett. Igaz, a filmben is csak háromfajta „dolog" volt látható, egy pókszerű, földön mászó, egy szép, kifejlett emberméretű, meg egy gigantikus méretű; igazán kitalálhattak volna még













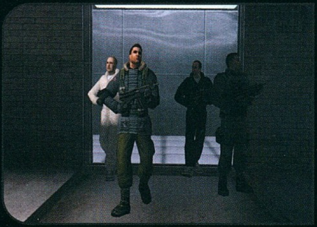
néhány altípust, vagy valamit melléjük, mert ez így kicsit gyengus 2002-ben! Ráadásul a meglévő Dolgok MI-je sem valami összetett, futnak felénk, ahogy tudnak, esetleg leköpnek savval, mi meg lőjük őket, ahol érjük az automatikusan célzó célkereszttel. A kicsi pókszerűek még csak nem is igazán agresszívek: ha sikerült valahogy a közelembe érniük, gyakran úgy éreztem, hogy csak álldogálnak, és várnak a sorukra. A nagyobbak már valamivel rutinosabban karmolnak és köpködnek, de előlük is viszonylag egyszerű eloldalazni. Talán nem lövöm le előre a történetet túlságosan azáltal, ha elmondom, hogy esetenként kommandósok ellen is harcolnunk kell majd. Ők már egész jól összedolgoznak, kommunikálnak egymással, és változatos fegyvereket használnak igen jó hatásfokkal, ellenük a küzdelem már igen élvezetes, de azért a program hangulata messze elmarad a Half Life kommandósai ellen vívott csatáktól. A felhasználható fegyverarzenálban semmi érdekes vagy meglepő darabot nem fogunk találni (sőt még mulatságosat sem), és mivel a közepesen hatásos darabokhoz általában bőségesen lesz töltényutánpótlásunk, legtöbbször a géppisztolyt, de még inkább a shotgunt fogjuk használni természetesen a kötelező lángszóróval kombinálva, ha pedig épp találunk hozzá muníciót, jöhet a raksivető, vagy a mesterlövész puska. A többfajta bomba mindegyike jóval hatékonyabb, mint amilyennek elsőre tűnik: eldobásuk után a detonáció ugyan viszonylag sokára következik be, de az egész nagy területre ható sebzés kárpótol ezért. A bekezdésben lefestett akció talán kicsit egyszerűnek, netán primitívnek tűnhet - lehet, hogy valamelyest az is -, de még hibái ellenére is élvezetes hentelést biztosit.

KELL EGY CSAPAT! A játék nagyobbik részében nem leszünk teljesen magunkra maradva: a kihalt épületek, szobák közt néha túlélőkre bukkanunk, akiknek ha kellőképpen megnyerjük bizalmát, csatlakoznak hozzánk. Utunk során háromféle karakterrel futhatunk össze: harcossal, orvossal és mérnökkel. Mindegyikőjük jól kezeli a fegyvert, csapattagokat – magát nem - gyógyítani viszont csak az orvos tud, az egyes mechanikai szerkezetek megbuherálására pedig értelemszerűen csak a mérnök képes. A kis csipet-csapat irányítása szűk keretek között ugyan, de teljesen a mi dolgunk. Bárkit utasíthatunk, hogy kövessen, vagy maradjon nyugton, illetve végezze el a képességei által neki jutó feladatot – ezt általában önállóan is megteszik, csak kicsit lassabban. Önvédelemre természetesen nem kell felszólítanunk őket, maguktól is a tőlük telhető módon – óvatos sorozatokkal - besegítenek a mészárlásba. A követési algoritmusuk sajnos nem teljesen tökéletes: néha, főleg lépcsőkön, ajtóknál elakadnak, és vissza kell mennünk megkeresni, hogy most éppen hol sikerült lemaradniuk, majd némi ide-oda mozgással kisegíteni őket „szorult" helyzetükből.

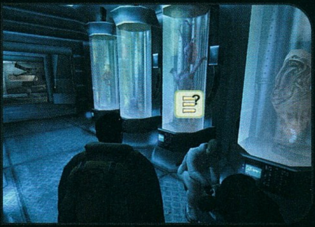
A fejlesztők megpróbáltak egyéniséget kölcsönözni az egyes tagoknak, ami nagyon jól sikerült: gyakran kommentálják egymás, vagy a mi cselekedeteinket, esetleg a látott szörnyűségeket – bár a szókincsük egy idő után unalmassá válik. Mivel ők is érzelemmel rendelkező lények, első találkozáskor minden esetben meg kell nyernünk a bizalmukat, amit egy fegyver és némi lőszer átadásával könnyedén elintézhetünk. Ezt amúgy is célszerű lenne megtenni, ugyanis a csapat fegyverrel való felszerelése – más tárgyakat sajnos nem adhatunk át nekik – is végig a mi dolgunk lesz. A látott borzalmak érzelmileg sem hagyják hidegen embereinket, egy gusztustalanabb hullát, vagy nagyobb vérengzést látva gyakran heves rókázásba kezdenek, sőt, komolyabb, vagy többszöri szörnyűség látása esetén még paranoiát is kaphatnak: remegve lekuporodnak a földre, és nem teljesítik tovább utasításainkat. Ilyen esetben adrenalin-injekcióval gyorsan rendbe hozhatjuk őket. A filmben látottak alapján itt sem tudhatjuk embereinkről, kiben lakozik szörny, amíg meg vizsgáljuk őket vértesztelő készülékkel. Sőt! A Computer Artworks programozói tovább fejlesztették a horrorfilmek bevált szövegét: az „itt nem bízhatsz senkiben és semmiben" mottót szó szerint vették, és úgy értelmezték, hogy a semmibe a vértesztelő készülék is beletartozik. Előfordult ugyanis, hogy miután megbizonyosodtam a delikvens fertőzésmentességéről, a következő sarkon már csápok kezdtek el kinyúlni belőle... Na mindegy, a játék legalább ezzel is izgalmasabb. A csapattársak bizalmának megnyerése nem marad végleges: ha szándékosan vagy véletlenül beléjük eresztünk néhány golyót, egyből drasztikusan csökkenni kezd belénk vetett bizalmuk. A csapatmenedzselési képernyőn ennek alakulását is nyomon követhetjük: sárga tartományban már nem engedelmeskednek, pirosban pedig tüzet nyitnak ránk. Életerejüket és fegyvereik állapotát is szemmel tarthatjuk ezen a képernyőn. A program nem csal az érdekünkben: bizony az ő fegyverükből is ugyanúgy fogy a töltény, mint a mienkből, őket is ugyanúgy sebzi a tűz vagy a szörnyek, mint minket. Ennek megfelelően érdemes folyamatosan nyomon kísérni az állapotukat – ebben a fejük felett megjelenő ikonok is segítenek – és ha rászorulnak, ellátni őket tölténnyel vagy gyógyítással.

JÁTÉKMENET. Játékbeli tevékenységünk elsősorban a fentebb ismertetett lövöldözésből és csapatirányítgatásból fog állni, ez utóbbihoz azonban gyakran kapcsolódnak kisebb logikai feladatok. A továbbjutás gyakran nem annyira triviális: először töltényt kell szereznünk a dokinak, aki ezáltal a bizalmába fogad minket, és hajlandó meggyógyítani a pálya másik felén félholtan heverő mérnököt, aki ezután kinyitja nekünk a továbbvezető ajtót. A legtöbb pályán a már unalomig ismert kapcsolókeresgélési móka is megtalálható: meghúzom ezt, kinyílik az, újabb kapcsolóhegyek, közben persze mindenhonnan szörnyek ugrálnak elő. Utunk során néha komputerterminálokra, illetve rövid üzenetekre bukkanhatunk, ezek előre sejtető, hangulatos feljegyzéseket, rövid történeteket tartalmaznak, esetenként pedig a továbbjutásunkat rejtik magukba, ugyanis egyes ajtókat még a mérnök sem tud kinyitni, ezekhez szükségünk lesz a szerkezet számkódjára, amelyet ezeken a papírokon, képernyőkön találhatunk meg. A számok felírásával nem kell Deus Ex-szerűen vesződnünk, karakterünk automatikusan alkalmazza azokat a megfelelő ajtóknál. Terminálok mellett gyakran botlunk figyelőrendszerekbe, ahol a pálya egyes részeit vizsgálhatjuk meg az elhelyezett kamerák segítségével. Sajnos igazi jelentőségük nincs, pedig az egyik gyakorlópályán a tetszőlegesen forgatható, zoomolható kamera segítségével kell megkeresnünk a továbbjutást jelentő ajtónyitó-számot – hasonlóan, ahogy a Blade Runnerben a









fényképeket lehetett információért böngészni -, de ilyennel később számomra érthetetlen módon nem találkozunk, pedig sokat dobna a hangulaton.
A végigjátszás során kibontakozó történetben van néhány érdekes csavar, de az összetettségétől közel sem vágtam magam hanyatt. Néha rövid, a játék motorjával készült közjátékok szakítják meg utunkat: ezek mind nagyon jól meg vannak csinálva, csak túl kevés van belőlük. A program minden részére elmondható ez a jelző: kicsit kevés átvezető, kevés szörny, nem túl nagy fegyverválaszték, és sajnos kevés pálya! A játék nem tipikus elakadós progi, mint a Jedi Knight 2, ha minden feljegyzést elolvasunk és megértünk, minden holttestet átkutatunk ajtónyitó kulcs reményében, akkor átlagos IQ-val is rá lehet lelni a továbbútra. Ennek ellenére bizony van, hogy meg kell kicsit állnunk végiggondolni a helyzetet, és ez jelentősen meghosszabbítja a játékmenetet, de nem annyival, hogy a végigjátszás pár nap közepesen intenzív játéknál (hú, de relatív jelző) többet igényelne. Ráadásul másodszorra, az utat ismerve már csak közel harmadennyi időre lesz szükségünk végigverekednünk magunkat a pályákon, ami figyelembe véve, hogy a játék semmiféle többjátékos móddal nem rendelkezik, eléggé lerontja a program szavatosságát.
A konzolok átka e játék esetében sem marad el: menteni csak az erre szolgáló termináloknál lehet. Általában megfelelő mennyiségű található belőlük, de van jó néhány pályarész, ahol bizony elkelne még egykettő. Apró hiányosság, hogy ha meghalunk, nem tudjuk egyből visszatölteni mentett állásunkat, csak a pálya teljes újrakezdésére kapunk lehetőséget, mentésünk előhozásához mindig előbb ki kell lépnünk a főmenübe. Még nagyobb gáz, hogy a játék egyes szakaszain nincsenek automatikus checkpointok, az új játék opcionál mindig leges legelölről kell újra kezdenünk a programot, nem lehet egyetlen kiválasztott pályán sem végigmenni, ha nincs általunk készített mentésünk az adott helyről.



KÖRNYEZET, KÖRÍTÉS. A játék végig antarktiszi, jeges, dermesztően fagyos, hófúvásos környezetben, és az ezeken fellelhető eléggé változatos kutatóállomásokon, gyárakban játszódik. Helyenként nagyon hatásos, gyönyörű, színes megvilágításokkal találkozhatunk, néha pedig a szobában lévő egy szál ki-kialvó neonlámpa biztosítja a hangulatot. A program 18 éven alul semmiképp sem ajánlott: talán a Blood 2 óta nem jelent meg ennyire véres játék, mindenhol gallonokban áll a paradicsomszósz, helyenként pedig belsőségek vannak felkenődve mindenfele. Némi morbid humorra vall a zöld biliárdasztalt művészien befestő vörös vér, és a piszoárban található levágott fej. Mindezek megjelenítéséért nagyon korrekt, saját készítésű grafikus motor a felelős. A falak és tereptárgyak textúrái főleg a belső területeken iszonyú részletesek, az egyes karakterek arcai pedig már-már a valóságot közelítik. Az enginenek azonban vannak erős hiányosságai is. Egyes, főleg szabadban található tereptárgyak közel sem olyan látványosak, mint fenti szuperrészletes társaik, és az eget megint csak nem sikerült rendesen megrajzolni (úgy látszik, nagyon nem megy ez a PS2-nek, lásd még GTA3). Érdekes módon a lövések és a robbanások nem minden felületen hagynak nyomot, a legidegesítőbb viszont az, hogy gyakran szinte semmit sem lehet látni! Egyes pályarészletek, a külső helyszínek közül pedig szinte az összes iszonyú sötétek. Gammát nem lehet állítani a menüben, és még a monitoromat maximális fényerőre állítva, a redőnyt lehúzva is gyakran fogalmam sem volt róla, hogy most éppen merre kolbászolok. Igaz, később lehetőségünk lesz lámpa használatára, de ez csak nagyon-nagyon kis területet világít be, ráadásul mivel függőleges irányban nem mozgathatjuk a kamerát, még ezt a kis fényt sem tudjuk megfelelően irányítani. A grafikus motor egyébként a multiplatform fejlesztés ellenére, gépigényt tekintve nagyon játékosbarát, alacsony felbontásban még az én új 2.4-es P4-emen is tűrhetően futott. A viccet félre téve, a játéknak a tökéletes futtatáshoz bőven elég egy gigahertz alatti proci is valamilyen GeForce kártya, de talán még ennél gyengébb konfiguráción is elcammog.
Hangok terén a program semmi különlegeset nem tartogat. A szinkronszínészek megfelelő beleéléssel játszanak, a környezeti zörejek pedig átlagosak. Zene sajnos csak időszakonként szól rövid ideig, így a sötét helyszíneken egyik érzékszervünk sem lesz túlterhelve.

VÉGSZÓ. A programról alkotott végítéletemet nagyjából már elmondtam a cikk legeleső bekezdésében.
A Thing számos kis bosszantó hibája ellenére élvezetes, elsősorban akciójáték, amely kis odafigyeléssel sokkal jobb is lehetett volna. Pár napig mindenképpen kellemes kikapcsolódást nyújt, utána pedig tessék végiglapozni az újságot, és újabb szórakozás után nézni! ■ GREG5

> **ÉRTÉKELÉS**

79%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> **CD MELLÉKLET**

[csalás] háttérkép [javítás] demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**

PII500, 128MB RAM, 300MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

The Lost Vikings	92%
Project Eden	86%
Aliens vs. Predator 2	90%

THE THING

ÁLTALÁNOS IRÁNYÍTÁS. Mindenek előtt kezdeném azzal, hogy a Thing nem egyszerű lövöldözős játék. A Quake-kel ellentétben ezúttal nem ronthatsz be meggondolatlanul a termekbe tudván, hogy páncélzatod úgyis megvéd, s fegyvereid darabokra szaggatják ellenfeleidet: minden egyes lépést legalább háromszor meg kell fontolni, s még akkor is számíthatsz rá, hogy a dolgok váratlan fordulatot vesznek – általában fájdalmas halált hozva rád.

Hogy a dolgod még nehezebb legyen, nem csak saját hősöddel kell foglalkoznod, de időről időre a mellé szegődő segítőtársakról is. Ezeknek az embereknek (és álcázott idegeneknek) saját tudatuk van, nem irányíthatod közvetlenül tetteiket, ugyanakkor felelősséggel tartozol értük.

Háromféle foglalkozású katonával találkozhatsz: egyszerű gyalogossal, felcserrel és műszerésszel. A gyalogossal lesz a legkevesebb gondod, neki elég csak a kezébe nyomnod valamiféle fegyvert, aztán hagyni, hogy tegye a dolgát.

A felcser szintén jól alkalmazható csaták során, sőt, képes a csapattagok sérüléseit is ellátni. Saját sebei azonban túl komoly feladatot jelentenek számára, ezért ezt időről időre neked kell megtenned helyette elsősegélycsomagjaid használatával.

A műszerész a csapatod leghasznosabb tagja, gyakran teljes mértékben rá leszel utalva. Ez olyannyira igaz, hogy halála esetén gyakran az egész küldetést elbukod, csak a játékállás visszatöltése segíthet. Ezért kiemelten fontos fizikai és szellemi állapotának állandó figyelése, valamint lőszerkészletének feltöltése.

Egyébként ez utóbbi tevékenység mindenkor ajánlatos: ha módodban áll, tartsd maximumon embereid készletét. Tapasztalataim szerint ők úgyis sokkal takarékosabban bánnak a lőszerrel, mint te valaha is fogsz, tehát ezzel csak jól járhatsz.

A CSAPAT PANEL. Mielőtt rátérek a végigjátszásra, ejtenék pár szót a csapat irányításáról. Alapbeállításként a Q billentyűvel hívható elő a panel, melyen megvizsgálhatod embereid állapotát, parancsokat adhatsz ki nekik, és fegyverzetüket igazgathatod.

A középütt látható ikonnal parancsolhatod meg nekik, hogy kövessenek téged, vagy épp álljanak meg, ahol vannak. Erre például akkor van szükség, ha több irányból vársz támadást, ekkor érdemes valamely jól védhető ponton leparkolni őket, míg te a csali szerepét játszod.

Automata ágyúk esetében sem szerencsés, ha körötted táncolnak, mivel te még megteheted, hogy fedezékbe húzódsz, és onnét hajigálod gránátjaidat, de nekik nincs elegendő eszük, hogy védjék testüket. Ilyenkor a szokásosnál távolabb hagyd hátra őket, mert a felcser előszeretettel rohan be a kereszttűzbe, hogy karcolásaidat meggyógyítsa.

A karakterek arcképe alatt két csík látható. Az alsó, piros sáv az életerejüket, a három részre osztott felső a beléd vetett bizalmukat jelképezi, és tevékenységeid alapján folyamatosan változik. Én ritkán láttam ennek értelmét, csak addig számított, míg az emberek kezébe nyomtam valamiféle fegyvert, aztán, mikor zöld sávba ért, lőszerekkel és lények lövöldözésével pillanatok alatt maximumra lehetett tornászni s ott meg is tartani.

Rossz kapcsolat esetén két dolog történik: eleinte a katona fejébe befurakodik a gondolat, hogy esetleg idegen vagy. Ekkor megtagadja az engedelmességet, és nem is követ többé. Ilyenkor még magad mellé tudod állítani, ha a szeme láttára legyilkolsz pár ellenséget, vagy megajándékozod valami nagyobb puskával. Ha azonban nem számít neked, hogy mit gondol, ám valamit még végre kell hajtatnod vele, első személyű nézetre váltva, majd fegyvered csövét három másodpercig a fejére irányítva kényszerítheted, ám ekkor ne csodálkozz, ha mindenki megutál téged.

Rosszabb esetben, ha például nem harci helyzetben lelövöd valamelyik társad, a többiek ellened is fordulhatnak. Ilyekor nem marad sok választásod, vagy velük is végezel, vagy megpróbálod sokkolóval lebénítani őket, és gyors vérteszttel igazolod emberi mivoltodat.

A karakter arcképe is hordoz információt, a fejmozgás a szellemi állapotot jelképezi. Ha nyugodtan nézelődik, nincs gond, ám ha elkezdi jobbra-balra kapkodni a fejét, valamitől be van gyulladva. Ez könnyen orvosolható erősebb fegyver átnyújtásával, vagy a veszélyes helyről történő távozással. Ha azonban remegni kezd, közel kerül az idegösszeomláshoz. Ekkor az óra számlapja is jelzi, mennyi ideje van hátra, míg végképp bekattan, és összevissza lövöldözni kezd, vagy egyszerűen végez magával.

Ezzel már komolyan foglalkozni kell, szinte biztos, hogy kénytelen leszel adrenalininjekció beadásához folyamodni. Ez rövid időre visszaadja a katona bátorságát, így előállhatsz valamiféle megoldással.

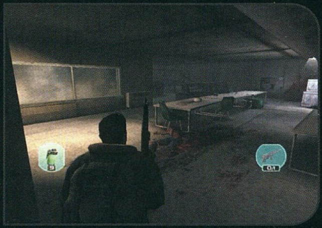
Valamelyik karakteredet kiválasztva lehívhatod annak személyes lapját. Itt a legfölső ikonnal kizárólag neki parancsolhatod meg, hogy kövessen téged, vagy maradjon hátra. A legalsó ikonnal elveheted tőle fegyvereit, de ha még igényt tartasz későbbi szolgálataira, adnod is kell helyette valamit, mivel ez komoly bizalomcsökkenéssel jár együtt.

Fegyvert átnyújtani a jobb szélső ikonnal lehet, az így megjelenő listából kell kiválasztanod a legideálisabbat, a középütt található gombbal pedig tárakat oszthatsz ki hozzá.

Megjegyzem, a különféle kézifegyverek más és más hatással vannak embereidre. Az egyszerű







pisztoly csak kis mértékben növeli bizalmukat, de a géppuska már a bátorságukra is pozitív hatással van. Számukra talán a sörétes puska a legideálisabb, mivel ettől szuperhősnek érzik magukat, s nem túl távoli célpontok ellen rendkívül hatékonynak is bizonyulnak vele.

Már csak a különleges parancsok vannak hátra. Itt a műszerésznek adhatsz ki feladatokat elektromos szerkezetek megjavítására. Ehhez mindenek előtt meg kell találnod magát a hibaforrást, mely szikrázó kapcsolótábla formájában jelentkezik. Ha a neve mellett egy kéz ikonja is megjelenik, te magad is hozzáfoghatsz a szereléshez, különben a kívánt ikonra váltva emberedet kell ráállítanod a barkácsolásra.

A KALAND ELKEZDŐDIK. Harmadmagaddal érkezel meg az antarktiszi kutatóállomásra, a nemrégiben bekövetkezett szerencsétlenség okainak kivizsgálása végett. (Lásd: mozifilm.) Már a helikopterből látszik, hogy nagy erejű robbanás döntötte romba az épületeket, de azért kiszálltok, hogy túlélők után kutassatok.

Mindenek előtt fordulj hátra, hogy magadhoz vedd a pilóta által hátrahagyott géppuskát és lőszereket, aztán lépj be az épület ajtaján.

A folyosót törmelék torlaszolja el, ezért nincs más választásod, a kommunikációs terem felé kell venned az irányt. Itt rögtön lehetőséged nyílik elektronikai képzettséged kamatoztatására a fali kapcsolótáblán, mellyel visszaállíthatod az áramellátást. Ez két dolgot eredményez: egyrészt kinyithatod a szomszédos lőszerraktár ajtaját, másrészt egy zárlatos vezeték belobbantja a folyosóra ömlött benzint, ezáltal megtisztítja előtted az utat.

Ezen keresztül a betegszobába jutsz, pontosabban jutnál, ha nem lenne zárva az ajtaja. Kezdd el követni a hóba szúrt jelzőoszlopokat, így érkezel meg a bázist elpusztító robbanás epicentrumába. Nem sok minden maradt épen, csak pár földalatti járat és a pilóta lakosztályában megbúvó hangfelvétel, melyből kiderül, valamiféle szörnyeteg – valószínűleg jókora whiskys üveg – randalírozott itt.

Kutasd át a helyet, és vedd fel a pisztolyhoz a lőszereket, a poroltó készüléket, pótold elhasznált magnéziumrúdjaidat, majd lépj be az utolsó járatba, ahol valamiféle UFO (vagy lepárlókészülék?) maradványaira bukkansz. Itt találhatod meg a keresett kulcsot, mellyel már be tudsz lépni a kórházba.

Odabent szintén nincs világítás, és a képesítésed nem elegendő annak helyreállításához, a feladat a műszerészre marad. Mikor végez, szedd össze a szétszórt jegyzeteket, és a számítógép adatait átnézve keresd ki a számzáras ajtó kódját.

Mikor az orvosod begyullad egy szétcincált hulla látványától, vezesd kicsit távolabb tőle, hogy megnyugodhasson. Akár rögtön át is mehettek a szomszédos terembe, ahol az elsősegélycsomagok begyűjtése és a zár megjavítása után szalagra mondhatod tapasztalataidat. (A játékban ez felel meg az állás kimentésének, sajnos mindig ezekhez a magnókhoz kell visszatérned, ha biztosítani akarod a folytatást.)

Innét az utad ismét a hóviharba vezet, a cölöpök mentén a kicsiny házikóba. Itt találjátok meg az utolsó, jéggé fagyott kutató testét. Rádiódon jelentést teszel főnöködnek, aki a terület teljes megtisztítását adja parancsul.

Ezt a vörös füsttel jelzett pontra ledobott C4-es robbanóanyaggal hajthatod végre, ha elhelyezel egy-egy szeretetcsomagot a kommunikációs és a betegszobában.

Aztán már csak vissza kell térned a füsthöz, ahová hamarosan megérkezik a csapatszállító helikopter, hogy visszavigyen a bázisra. (Érdemes előbb begyűjteni embereid fegyvereit, nekik már úgyse lesz rájuk szükségük.)

NORVÉG BÁZIS. Elöljáród utasításával ellentétben úgy határozol, utánanézel, mi történt a másik katonai felderítőcsapattal, akiktől utoljára puskaropogás közepette érkezett jelentés.

A helikopter a bázis közelében dob le, ám csak a legkülső épületbe juthatsz be, mivel a többit leszakadt magasfeszültségű kábel zárja el előled.

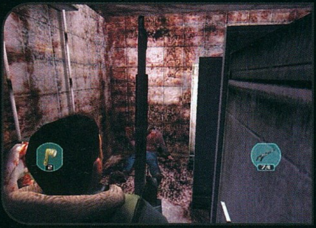
A házban még pislákoló magnéziumrudat találsz, ami jelzi, nemrég még járt erre valaki. Javítsd meg a kapcsolótáblát, és lépj be a kinyíló terem ajtaján.

Véres kép fogad, mindenfelé széttépett katonák teste hever, valamelyik sarokban pedig az egyetlen túlélő görnyedezik sebeit szorongatva. Igyekezz hozzá, és lásd el a sérüléseit, különben biztosan elvérzik, majd nyújts át neki valamiféle kézifegyvert.

Szemmel láthatólag ez megnyugtatja, bár kissé még összefüggéstelenül beszél, de legalább nem hajtogatja megállás nélkül, hogy te is biztos „közülük való" vagy. Komoly sokkhatás érhette, mert nem lehet kihúzni belőle, mit ért ez alatt.

Annyi baj legyen, beszélgetni ráértek később is, most inkább vedd fel a polcról a zseblámpát, hogy annak fényében javítsátok meg a hibás kapcsolótáblát.

Mikor az áram visszatér a gépekbe, olvasd át a számítógép adatbázisát, és próbáld megkeresni a zárt ajtó számkombinációját. Ezt a teremben nem találhatod meg, de ha ránézel a biztonsági kamera monitorára, a bejárat melletti faliújságra





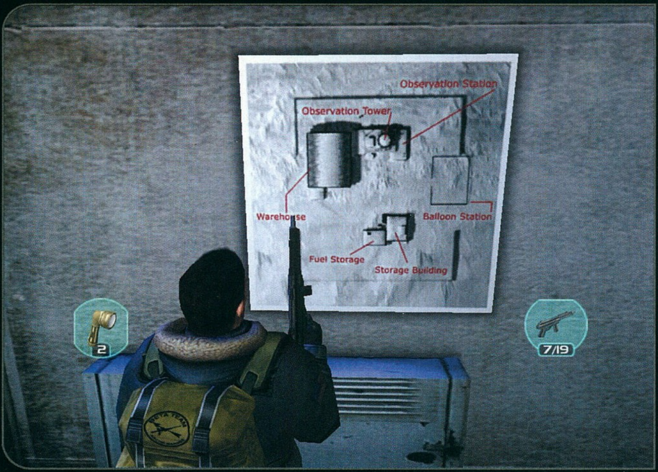


zoomolva kibetűzheted. Ha gondolod, mentsd el az állást, aztán lépj ki az udvarra. Itt találkozol Cruzzal, a gyalogossal, aki szintén híján van a lőszernek, ám legalább nem olyan bizalmatlan, mint a műszerész.
Hagyd, hogy csatlakozzon hozzád, aztán a fő kapcsolótáblához lépve bízd meg Cartert a leszakadt kábel áramtalanításával.
Feszegesd ki a sarokban heverő hulla kezéből a belefagyott kulcsot, majd indulj el vissza, amerről jöttél.
Ekkor akadsz össze először az idegenekkel, akik csapatostul rontanak rád, de szerencsére hármotoknak nem okoznak nagyobb kellemetlenséget. Lődd le őket, aztán folytasd az utad kifelé. Ehhez szükséged lesz poroltóra, hogy kioltsd a kijáratnál lobogó lángokat, de aztán meg se kell állnod a belső udvarig.

Itt az épületek a központi bodegától négy égtáj felé vezető cölöpök mentén közelíthetők meg. A kutatást érdemes a középpontban kezdeni, mivel itt található a magnó is, de légy résen, mert pár lény ugrik a nyakadba.

A következő állomás az északi ház legyen, melynek biztosítéktáblája ládákkal van körülbástyázva. Első személyű nézetre váltva lődd szét őket (az alul lévőkre célozz, mert így a felső is összetörik), majd Carterrel javíttasd ki az áramkört.
A házban újabb katona fogad, ám ő végképp be van kattanva, lángszóróval ront rád, s csak homlokára mutató fegyvered csöve akadályozza meg benne, hogy rögtön meg is pirítson. Mikor sikerül megnyugtatnod, követelni kezdi, hogy a szeme láttára végezd el magadon és társaidon a vértesztet, ami egyetlen bizonyítéka annak, hogy nem fertőztek meg az idegenek.
A tesztkapszulákat a nyugatra fekvő orvosi épületből hozhatod el, melynek ajtajához itt találod meg a kulcsot.

Ha sikerül is megszerezni őket, ne siess vissza, előbb nézz el az utolsó kunyhóba, ahol rövid bunyó árán hegesztőpisztolyhoz juthatsz hozzá, mely nagyszerűen alkalmas lesz a nagyobb, regenerálódásra képes lények elpusztítására.
Ha ez is megvan, visszatérhetsz Pierce-hez, de javaslom, előbb vedd vissza a fegyvereket embereidtől. Bizony, nem mindenki olyan tisztavérű, mint te, s ezt a teszt minden kétséget kizáróan be is bizonyítja. No, nem mintha a lefülelt szörnyek saját puskáiddal támadnának rád, de miért ne használhatnád azokat ellenük.
Sajnos hétköznapi lőszerekkel nem tudod végleg legyőzni őket: mikor az életerejüket jelképező célkereszt pirosra vált, Pierce lángszórójára lesz szükség, vagy te is besegíthetsz a hegesztőpisztolyoddal.



Ha győztök, lecserélheted fegyverét valami könnyebbre, aztán nézzetek utána, hogy tudnátok elszabadulni erről a helyről.
Más út nem lévén kénytelenek lesztek a hidegben kutyagolni, ám egy hirtelen jött hóvihar miatt elszakadtok egymástól. Szólongató kiáltásaidra meglepő válasz érkezik, gránát robban a közeledben. Mint kiderül, Pace, a kissé izgulékony technikus szórja rád az áldást, aki azt vallja, jobb pár ártatlan hulla, ha ezáltal bebiztosíthatod, te ne tartozz közéjük.
Győzd meg róla, hogy te a jó fiúk oldalán állsz, aztán gyűjts be pár gránátot, és induljatok el a közeli épületek felé.

Bár a bejáratot könnyű megtalálni, az elektronikus zár természetesen tropára ment. Mielőtt odarohannátok megjavítani, vess egy pillantást a felette tátongó szellőzőnyílásra. Ha jól megnézed, láthatod, amint kicsiny csápok mozognak benne, valószínűleg kis barátaid várnak óvatlan utazókra. Eressz meg feléjük egy rövid sorozatot, így elzárod az útjukat, és többé nem kell foglalkoznod velük. (Amúgy az épülettől jobbra elesett katona testére lelhetsz, aki mellett még ott hever elsősegélycsomagja. Ebből sose lehet elég, érdemes begyűjteni.)
A házikóban rövid mászkálás és lövöldözés után újabb lángszórós pasassal találkozol, aki ezúttal nem miattad bujkál, hanem három nagyobbacska szörny hozta rá a frászt. Addig nem is hajlandó előjönni, míg el nem intézed őket. Ehhez szükséged lehet a konyhában tárolt lángszóróra, valamint a magnóra az állás kimentéséért.
Az első szörnyeteggel hamar találkozol, mivel nagy dérrel-dúrral ront be a terembe kidöntve pár ajtót. Az ő elpusztításába akár még Williamset is be lehet vonni, ha sikerül odacsalogatnod a közelébe, bár épp elég benzint lehet találni a lángszóróhoz, hogy erre ne legyen szükség.
A következő két ellenfél a romokon át érhető el, a leghátsó teremben a ládák alatt rejtőző sörétes puska pedig nagy segítségedre lehet elpusztításukban.
Miután elvégzed a feladatot, térj vissza Williamshez, aki gyorsan bekötözi sebeidet, majd elindul a rádiószoba felé. Persze, a gépek itt sem működnek, s míg javításukkal foglalatoskodsz, újabb ellenfelek érkeznek.
Legyőzésük után igyekezz a hátsó kijárat felé, melyen keresztül az erődítménynek használt orvosi rendelőbe jutsz.

OSTROM. Itt mindenek előtt cseréld le Williams lángszóróját valamiféle lőfegyverre, és töltsd fel mindenki készleteit. Aztán óvatosan nyisd ki a másik terem ajtaját, és készíts elő egy gránátot.
A szomszédos szoba hemzseg a kis lényektől, ráadásul a földön valamiféle tojás pulzál, amely folyamatosan ontja őket magából. Hogy a helyzet még jobb legyen, a falból is csápok nyúlkálnak, és megpróbálják magukhoz húzni a belépőt.
Ezért működésed kezdd egy gránát behajításával, majd társaid fedezete alatt ronts be, és perzseld fel a tojást. Ily módon, ha minden jól megy, sértetlenül kerülsz ki az összecsapásból.
Itt már nincs több teendőd, mint a fali kapcsolótábla megjavítása, mely a vészrádió ajtaját nyitja ki.
Mielőtt abba a szobába belépnél, zárd be az összes ajtót, mert a lények hamarosan minden irányból özönleni fognak. Mentsd el az állást, aztán lépj oda a rádiószekrényhez, mely természetesen üresen tátong.



Ekkor jelennek meg az első idegenek, s igyekeznek beugrálni az ablakon. Embereid nagyon jó munkát végeznek visszatartásukkal, neked csak időnként kell besegítened, ha némelyik mégis elkerüli lövedékeiket.

Mikor úgy néz ki, nem jön több, mentsd el megint az állást, kívülről zárd be a terem ajtaját, aztán készülj fel a lőszerraktárba történő belépésre.

Itt is gránáttal indíts, aztán a maradék ellenfelet söpröd ki géppuskával. Ha van még rá időd, töltsd fel a lőszerkészleteket, aztán verd vissza a többi hullámot.

Ha ezt is túléled, még egy rövid bunyót ki kell bírnod a rádióteremben, csak hogy aztán még nagyobb bajba kerülj: a külső ajtón át két megtermett behemót tör be.

Mivel nem sok hely van a manőverezésre, igyekezz minél előbb végezni velük, még ha ennek során meg is sérülsz. Nyugalom, Williams mindig készen áll az ilyen esetekre.

Ezen a helyen ez volt az utolsó rád váró megmérettetés, ideje megint továbbállnotok.

IDŐJÁRÁS-ELŐREJELZŐ INTÉZET. Odakint menekülő ember sziluettjét veszitek ki a hóesésben, de mielőtt utolérnétek, bevágja magát az egyik raktárépületbe. Mivel a kaput is bezárja, kénytelen leszel másik úton megközelíteni a helyszínt.

Kicsit nyugatabbra találsz egy nyitott ajtót a lépcső végén, melyen át kijuthatsz a tetőre.

Sajnos ekkor Williamsnek elege lesz a színlelésből, és valódi arcát megmutatva átalakul idegenné. Kellemetlen, mert ezek után az elsősegélycsomagjaidra leszel utalva, ráadásul, mikor szétlövöd a szellőzőnyílás tetejét, és bemászol, rövid időre a klausztrofóbiás Pace társaságáról is le kell mondanod.

Mielőtt lejjebb másznál, készíts elő gránátot. A szellőzőrács eltávolítása után benzines hordókat pillantasz meg a mélyben, s idegenek szörcsögő hangját hallod. Mindenféle bravúr helyett válaszd a biztonságos módszert, hajítsd le a gránátot, majd várd meg, míg a lángok, s velük együtt ellenfeleid élete is kialszik odalent. Ja, könnyen előfordulhat, hogy a nem túl okos, de tagadhatatlanul hűséges Pace is a lángok martalékává lesz, aki az első robbanás után azonnal beront a földszinti ajtón. Ne nagyon bánkódj miatta, mert pár perc múlva úgyis átalakult volna idegenné, csak meggyorsítottad a dolgát.

Az épen maradt ládából végre sikerül előhalásznod a kutatóállomás kulcsát, pont amikor a titokzatos árny beveti magát a kupolába.

Mielőtt utána rohannál, nézz el a konyhába, ahol természetesen újabb lőszeresládákat találsz – nincs ebben semmi különös, én is mindig hagyok pár tárat a húsklopfoló mellett –, valamint a hűtőnél egy kulcsot.

Amint ezt megérinted, a gázcső belobban, és az egész termet lángokba borítja. Várj türelemmel, míg az automata tűzoltó berendezés működésbe lép, aztán sétálj fel az emeletre.

Itt újabb idegenekbe futsz bele, akiket érdemes a földszintre lecsalogatni, mivel ott jóval több helyed van a küzdelemre. A mellékhelyiségben is bunyóznod kell, ám a jutalom megéri a fáradozást, hisz egy vértesztet emelhetsz fel a mocskos ülőkéről. (Bleurgh!)

Még pár lépés, és találkozhatsz az árnnyal, aki nem más, mint Pierce. Az öreg nincs túl jó állapotban, meggyőződése, hogy az idegenek őt is megfertőzték. Nem igazán hajlandó megvitatni veled a továbbiakat, gyors fejlövéssel szakítja félbe megkezdett mondandódat.

Szerencsére a saját koponyájára célzott, így felveheted mellőle a távcsöves puskát, valamint áttanulmányozhatod a számítógép tartalmát megtudva, miért is irányul a föld felé a bázis távcsöve.

Már csak egy helyszín van, ahol nem jártál, a raktár. Ide a kidőlt antennára mászva juthatsz be, ha körbemész a tetőre vezető keskeny párkányon, és szétlövöd a szellőzőrácsot. Csak pár apró lény áll az utadba, de szerintem ők se gondolják komolyan a dolgot.

A RAKTÁR. Annál kellemetlenebbek lesznek azok a szörnyek, akik odabent várnak rád. Először egyetlen bernáthegyi méretű, kutyaszerű izé ront rád kis barátainak kíséretében, de miután csatlakozik hozzád új műszerészed, a földszintre érve három másik kutyuli is a torkodnak ugrik. Ezek kellemetlen szokása (azon kívül, hogy nagyon jól bírják a sérüléseket), hogy időnként zöld szmötyit köpködő apróságokat tojnak, s még haláluk után is kiugrik belőlük pár ilyen.

Sok szerencsét a velük való harcban, másra nem nagyon számíthatsz, legfeljebb a szűk lépcső jelenthet minimális helyzetelőnyt, hisz itt egyszerre csak egy fér hozzád.

Ha egészben kerülsz ki az összecsapásból, javíttasd meg Collinsszal a darut, és mássz fel az acélgerendákra. Innét be lehet ugrani a főnöki iroda tetőablakán, ahol megtalálod a pincébe vezető ajtó mágneskártyáját.

Bizonyára örömödre szolgál, hogy végre kimentheted az állást, így talán még azt se bánod majd, mikor féltve őrzött műszerészed egyszer csak átalakul. Hiába, manapság nem könnyű megbízható munkaerőt találni.

A FŐIZÉ. Na, ennek is eljött az ideje, szembe kell nézned a Nagy Csúfsággal. Ugye nem gondoltad, hogy megúszol egy akciójátékot főellenfél nélkül? Szerencsére ez a hosszú, csapkodó izé földbe van gyökerezve, így csak messziről ér el, de azért így is épp elég gondot tud okozni.

Először kezdd el a tövében lévő csápokat ritkítani. A sörétes puska nekem nagyon bejött, de ha szét tudod lőni a tőled jobbra elhelyezkedő ládát, mielőtt ő verné szét, kihalászhatsz belőle pár gyújtógránátot is.

Azért ne melegedj bele nagyon a mókába, mert ha túl sokat kiirtasz, az oldalt lévő szellőzőnyílásból is kinyúlik pár tapogatózó kar. S hogy a buli teljes legyen, a bal oldali paraván mögül is elkezdenek kis izék előszivárogni. Szóval, a teendő szerintem az, hogy amint tudsz, rohanj át a terem túlsó végébe, ahol be lehet jutni a paraván mögé, válts át lángszóróra, és süsd meg a tojást.

Ezzel a kicsiket letudod, s mire végzel, a nagy bigyó biztos lerombolja az álfalat is. Így több helyed

lesz mozogni, mikor a csápok kinyúlnak a szellőzőből. Ekkor vágj oda pár gránátot, és lődd őket, ahol éred, még ha emiatt be is kapsz pár pofont, aztán fordulj vissza a főnök felé.

Mikor a csápjai elfogynak, kinyúlik a tetejéből egy emberforma, és zöld szmötyit kezd hajigálni. Ekkor jön el a barbecue ideje: válts lángszóróra, rohanj be alá, és első személyű nézetből szórd meg a tetejét. Egy-két ilyen támadás elég lesz, a kis drága hamarosan lefekszik. Akkor aztán nincs egyéb dolgod, mint megjavítani a zárat, és továbbmenni a föld alatti laboratóriumba.

A LABOR. Indulj el jobbra, de óvatosan haladj, mert a következő terem szellőzőnyílásaiból meglehetősen sok kis lény ugrál elő. Próbáltam szétlőni a nyílást, mielőtt megjelennének, de ez a módszer jelen esetben nem kimondottan volt hatásos.

Ha kipucoltad a termet, nézz el a balra lévő szobába, ahol mihelyt belépsz, a szikrázó fali vezeték belobbantja a padlóra folyt benzint. Ezért érdemesebb még ezt megelőzően messziről szétlőni az egyik hordót, majd ahol csak lehet, poroltóval kioltani a tüzet.

Innét menj a vezérlőterembe, és keresd ki a számzár kombinációját a számítógépből. A zárhoz a négyes kapu kinyitásával lehet jutni, mely mögött kisebb labirintus húzódik, benne sok apró lénnyel, meg pár nagyobbal. Itt a feladatod az egyes kapu hibás hidraulikájának kiiktatása lesz a kapcsoló segítségével, hogy a vezérlőterembe visszatérve azt is kinyithasd.

Ezen az úton kell majd továbbmenni a következő részlegbe, ahol dr. Faraday megkeresése lesz a feladatod.

FARADAY. Végre feltöltheted mostanra biztosan megcsappant kötszerkészletedet, már ha sikerül legyőznöd a mászkáló izéket. Ha egyedül nem boldogulsz velük, az egyik terembe berohanva segítségül hívhatod Price-t, a műszerészt, de szerintem nem éri meg a kockázatot, mivel ekkor még rá is vigyáznod kell.

Igaz, utána mindenképp szükséged lesz rá, hogy kinyissa a lőszerraktár ajtaját, aztán indulj el lefelé a lépcsőkön. (Látod a szellőzőnyílást a falon? Mire emlékeztet?)

Újabb irányítóterembe jutsz kilenc kapcsolóval és egy magnóval. A kapcsolók a lejjebb található kaptárak kapuit működtetik. Természetesen nem kell mindet kinyitni, nem is érdemes, mert ellenségek laknak bennük, de valahogy el kell jutni Faradayhez. A helyes út a külső vonalon halad, vagyis a 9-8-6-3-2-es kapukon át.

Menet közben találkozol egy felcserrel, aki átsegíthet a kaptáron, de onnét ki már ne vidd magaddal, mert ő is meg van fertőzve.

Most már csak ki kell vezetned embereidet, egyenesen az őrült ezredes karjaiba. A fickó azt képzeli, képes lesz uralkodni a Dolog felett, s szuperkatonák létrehozására használhatja fel az idegen létformát. Mondanom se kell, ezzel hősöd legkevésbé sem ért egyet, kap is egy szép kábító lövedéket a pocakjába, majd kicsivel később Faraday is követi példádat, bár ő már élesben.

A KUTATÓKÖZPONT. Kalimpáló robodoktor alatt térsz magadhoz a sötétben, és első mozdulatoddal pisztolytáskád felé kapsz. Pechedre az előrelátó katonák minden felszerelésedet elvették, így nulláról kell indulnod.

Első lépésként állítsd vissza a világítást a szobában, hogy a kamerákkal körülnézhess a környéken. Biztos megkönnyebbülsz majd látván, őreidnek hűlt helye, ám némi üröm vegyül az örömbe, mikor ennek okát is felfedezed. A szomszédos termet apró lények özönlötték el, a folyosón pedig mászkáló Dolog portyázik.

Fegyver nélkül egyikükkel sincs esélyed szembeszállni, de mégis kénytelen leszel valamerre elindulni. Próbálkozz meg a folyosóval. Ne rohanj ki ész nélkül; miután felhívod magadra a szörny figyelmét, rohanj vissza a szobába, és próbáld meg valahogy lerázni magadról, hogy kívülről rázárhasd az ajtót.

Így már valamivel nagyobb lesz a mozgástered, s ha felveszed a három tár lőszert a folyosóról, még testőrt is szerezhetsz magadnak egy felcser személyében. Indulj el vele a folyosón, és keresd meg a magnót, hogy bebiztosítsd magad a továbbiakra.

Ideje megint megpiszkálni a bezárt szörnyeteget. Hagyd itt a testőröd, mert csak útban lenne, és nyisd ki a vizsgálószoba ajtaját. Mikor a dolog kiront rajta, szaladj át a fertőtlenítőbe, és próbáld meg oda bezárni – persze kívülről.

Ha sikerül, visszahívhatod a dokit, és együtt beléphettek a kis lényekhez. Ő hamar elintézi őket, így kiszabadíthatod a műszerészt, aki majd megjavítja neked a lőszerraktár ajtaját. (Az új lényeket egyszerűen zárjátok be, ide már nem kell többé visszajönnötök.)

Végre mindenkit felfegyverezhetsz, mehettek nagyvadat lőni. Kezdd, mondjuk, az ajtó mögött várakozó medikussal, mivel hamarosan ő is át fog alakulni.

Aztán menj át a börtönblokkba a két szélső kapcsolóval hatástalanítva az automata ágyút, és nyisd ki Fisk celláját (6-os), majd barátaidat hátrahagyva mássz át a szomszédos szellőzőnyíláson. Ja, nem árt, ha viszel magaddal legalább egy lőfegyvert és egy lángszórót, mivel két mászkálóval kell elbánnod. Ha sikerül, kinyithatod a magnóhoz közeli ajtót, a műszerészt átvezetve oda kikereshetitek a számítógépből a lift számkódját.

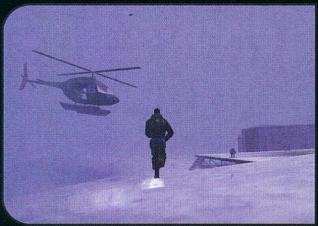
KATONAI KOMPLEXUM. No, most kezdődik az igazi móka. Szörnyekből nem sok lesz, ám annál több tengerészgyalogos próbál elbánni veled. Ha a lifttől balra indulsz el, a levadászott katonáktól és a lőszeresládákból elegendő tárat szerezhetsz, hogy mindenki roskadozzon a súlyuk alatt, sőt, az övedre akaszthatsz pár gránátot is. Aztán indulj el visszafelé, és tisztítsd meg a folyosót. Igazán csak a végén kell vigyáznod, mert ha ellenfeleid beriasztanak, az automata ágyú működésbe lép, márpedig azt nem kis munka szétlőni.

Ha rajtatok kívül már nincs élő ember a környéken, mássz be a szellőzőbe, és készülj fel a nagy rohanásra.

Égjen a talpad alatt a talaj, mert szó szerint is ez fog történni, megint lángok elől kell menekülnöd. Menet közben belefutsz egy dologba, de ne ragadj le nála, ha muszáj, locsolj némi napalmot a földre, hogy ne kövessen, a többit bízd a jó öreg futótűzre.

Tágas terembe jutsz, épp a zárt ajtó túloldalára, melyet megpróbáltál megkerülni. Már csak az embereidet kellene valahogy áthozni, ahhoz viszont előbb aktiválni kell a kapcsolókat.

Két biztosítékot kell megjavítani, mindegyiket az innét nyíló folyosók végén érheted el. Az egyik te-







rem csövein kis lények ücsörögnek, ha ügyes vagy, le tudod őket lőni anélkül, hogy észrevennének. A másik szobában rengeteg ilyen izéke van, de pechükre épp benzines hordók közt fészkelnek, így elegendő egyetlen gránátot behajítani nekik, hogy elpárologjanak.

Mikor a kapcsolók működésbe lépnek, először süsd meg a kettes ajtó mögötti mászkálókat az egyes kapcsoló átpöccintésével – remélem, eléggé messze parkoltad le az embereidet az ajtótól, mert a bolondok előszeretettel másznak rá az izzó vasra. Aztán oltsd ki a tüzet a poroltóval, és hívd át őket.

Végre munkára foghatod a műszerészedet, aki megjavítja a magnó kezelőfelületét. Huh, ez kemény menet volt.

No, ideje továbbállnod, ám előbb még menj vissza a folyosón, melyet házigazdáid az imént berobbantottak mögötted, mert a végén jó halom nagy hatóerejű gránát hever. Ideális eszköz komolyabb lények ellen.

KAZÁNHÁZ. A négyes ajtón át a lifthez jutsz, mely a kazánházba szállít. Itt hamarosan le kell cserélned a felcseredet, mivel az úgy dönt, átáll a másik oldalhoz. Pályafutása idegenként nem lesz túl hosszú, és szerencsére pillanatokon belül találsz valakit a helyére, mikor műszerészeddel kinyitottod az emeleti ajtót, mely mögött mellesleg az automata ágyú kézi kezelőpaneljét is megtalálod. Szegény ellenfeleid biztos meglepődnek, mikor saját fegyverük fordul feléjük...

A dobozból felveheted első távcsöves puskádat, mely fejre célozva a leghatásosabb fegyver emberi lények ellen. Igaz, automata célzó berendezése nincs, de első személyű módba váltva lehet vele zoomolgatni. Nincs szebb, mint több száz méterről leszedni a kellemetlenkedő katonákat. :)

A földszinten ki tudod menteni az állást, aztán irány a dupla biztonsági ajtó.

A mögöttük található tengerészgyalogosokat kínáld meg gránáttal, aztán indulj el lefelé a lépcsőn. Menet közben zárd le a szellőzőnyílásokat, hátha van mögöttük valaki, a földszinten pedig távolról belelőve robbantsd fel a C4-es csapdát.

Föld alatti alagútba érkezel, melynek jobb oldalán jókora teherautó és törmelék zárja el az utat. Mellette már messziről látszik egy benzineshordó, melyet szétlőve jó előre megszabadulhatsz a rejtőzködő idegenektől, aztán odaosonhatsz megjavítani a világítást.

Jól jön ez neked, mert így észreveszed a csapdát, amelyet a katonák állítottak. Embereidet kicsit hátrébb leparkolva osonj vissza az ajtóhoz, majd a ládák mögül vágj ki az ellenség közé két nagy erejű gránátot. Ennyi minden bizonnyal elég lesz nekik, ha viszont az idegen túlélné a robbanást, feltehetőleg ő is elég gyenge lesz már, hogy lángszóróval elintézhesd.

Gyűjtsd össze a hátra maradt lőszereket, aztán a lift melletti ágyú kezelőpaneljára rátámaszkodva lődd szét az útlezárást. Ha kicsit jobban körülnézel, találhatsz még egy elrejtett benzines hordót valamelyik láda mögött, azt is felrobbantva még kevesebb gondod lesz a tengerészgyalogosokkal.

Menj vissza a társaidért, és közös erővel szabaduljatok meg a túlélőktől.

Innét tágas hangárba értek, ahol pár idegen feni rátok... csápjait, vagy bármi is van nekik. Ha sikerül teljesen megtisztítani a terepet, menj fel az emeleti irányítópulthoz, és mentsd el az állást.

Ha még nem tetted volna meg, csapatodat itt hagyva menj vissza gránátokért, elsősorban az erősebbik fajtáért – szükséged lesz rájuk –, aztán végy nagy levegőt, és lépj be a földszinti raktérbe.

ÚJABB FŐNÖK. Íme, a második főcsúfság. Ez a lény lehet a legegyszerűbb célpont, de akár a legnehezebb is, attól függően, hogy mennyire vagy szerencsés dobó.

A ládák közt lavírozva nem sok helyed van kitérni a támadásai elől, ezért nem javaslom, hogy berohanj közelharcolni, inkább kuporodj le a kapunál, és az alacsonyabbik láda mögül szórd meg gránátokkal. Nem tudom pontosan, mennyi kell neki, én mind a tíz nagy erejű robbanószeremmel megkínáltam, aztán már csak két gyújtóbomba kellett az elpusztításához.

Ha esetleg neked ez a módszer nem jönne be, megpróbálhatod lángszóróval befejezni a csatát, ehhez azonban előbb érdemes megjavítani a kapcsolótáblát, hogy elektromos sokkokkal ideiglenesen lebéníthasd a szörnyet. Ezt a pár másodpercet kihasználva rohanhatsz előre, hogy megégesd, aztán vonulj vissza, és készülj fel az új rohamra.

Elvileg az üvöltései alapján ki lehet találni, mikor fog támadni, de nekem nem sok módom volt ennek begyakorlására, mint fentebb említettem, első próbálkozáskor nem kellett kézifegyvereket alkalmaznom.

Ennyi információ elég kell, hogy legyen, jó szórakozást!

MENEKÜLÉS. A bunyó végeztével ismét kinyílik a raktárajtó, és visszamehetsz embereidhez – bár a viszontlátás öröme nem tart soká...

Mindenképpen mentsd el az állást, aztán kukkants be a szomszédos terembe. A kart meghúzva az alagút liftajtaja kinyílik, és az önmegsemmisítő rendszer beindul. Harminc másodperced van, hogy kijuss innét, utána csak szállongó pernye marad a hátramaradókról.

Sajnos, bár neked alig tizenöt másodpercre van szükséged, hogy eljuss a liftig, társaid semmiképp nem érnek ki időben, így kénytelen leszel rövid, könnyes búcsút venni tőlük.

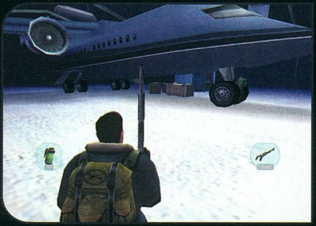
HANGÁR. A hely már rég elvesztette sarkkutatói álcáját, immár egyértelmű, hogy itt többről, titkos katonai projectről van szó. Ezek az őrültek komolyan azt képzelik, hogy felhasználhatják az idegeneket, és elbizakodottságukban még arra sem gondolnak, mi lesz, ha a lények beférkőznek repterük biztonsági emberei közé. Elég, ha egyetlen apróság kijut a sarkvidék fagyos klímájából, és a föld lakossága gyors kipusztulásra ítéltetik.

Neked kell megállítanod őket, bármi legyen is az ár.

Először be kell hatolnod a reptér mélyére. Egyetlen út áll nyitva előtted a hangárakon át, de óvatosan és gyorsan kell cselekedned, mert az őrök meglehetősen sűrűn helyezkednek el, s a veszély legkisebb jelére rohannak megszólaltatni a riasztót. Kivéve persze a lángszórós fazonokat, akik egyszerűen csak idegesítően veszélyesek.

Előbb-utóbb eljutsz a folyosóra, melyről nem csak előre vezet út, de ajtó is nyílik belőle. Itt találkozhatsz Powellel, új műszerészeddel, aki nem csupán a hűtőteremben elhelyezett fegyverekhez enged hozzáférni, de még a magnót is megjavítja, hogy kimenthesd az állást.

Most már együtt folytathatjátok az utatokat lefelé, a raktárba. A bejutáshoz szükségetek lesz a kulcs-













ra, mely a rácsos ajtó mögött található meg, ahol három idegen van üvegkalickába zárva. Ha a haverodat kicsit hátrébb állítod le, elég lesz egyetlen lényt kiszabadítanod, hogy hozzáférj a kulcshoz, különben viszont mindhármat le kell lőnöd, mert a fickó teljesen az igézetük alá kerül.
Ezután bemehetsz a robbanószer-raktárba, de előtte tankolj fel lőszerrel, és mentsd el az állást, mert most kezdődik az igazi móka. Sajna, hogy a C4-esekhez férj, működésbe kell léptetned a riasztót, így mindenki gőzerővel kezd loholni utánad.
Fordulj meg, és vágd végig magad a kijáratig. Mikor elértek a hibás zárig, melyet mostanáig nem tudtál kinyitni, ereszd rá Powellt, aki mihelyt szélesre tárja az ajtót, sikoltozni kezd rémületében. Nem tagadom, rút látvány a feltáruló emberi mészárszék a horogra akasztott testtel, de kénytelenek lesztek behatolni, hogy a számítógépet megjavítva megszerezzétek az első tiszt irodájának számzárát.
Ennyi még mindenképpen kitelik emberedtől, de aztán az agya bekattan, és ha nem cselekedsz eléggé gyorsan, fegyverét a szájához emelve végez magával. Egyvalamit tehetsz csupán, ha van nálad adrenalininjekció, add be neki, így elegendő bátorságra tesz szert, hogy kivonszolja magát a teremből.
Függetlenül attól, hogy Powell veled tart-e a továbbiakban, már csak az utolsó pár lépést kell megtenned a kijáratig, útközben fel kell markolnod a gránátvetőt, és még egyszer ki kell mentened a játékállást.

A REPTÉR. No, ez már nem játszótér, itt nem viselkedhetsz otromba erőgépként, mert ha felfedeznek, lezárják a repülőgéphangárok kapuit elzárva téged azok megsemmisítésétől – akkor pedig annyi az emberiségnek.
Szóval kezdd azzal a működésed, hogy lehetőleg a távcsöves puskát használva leszeded a látható őröket, majd gyorsan berontva az épületekbe kiirtod a túlélőket.

Ehhez meg kell kerülnöd az irányítótornyot, de bemenni még nem kötelező – noha odabent találsz magnót, és a szörnyek kiirtásával kicsit előre is dolgozhatsz a következő lépéshez.

Ha mind a négy repülő kerekén ott csücsül a C4-es, mássz fel a toronyba, töltsd fel a távcsöves puska lőszerét, aztán mentsd el az állást. Nehéz rész következik, ki kell lőnöd mind a négy bombát, de erre csak nagyon kevés időd lesz, mivel az első robbanás után az automata elkezdi lezárni a kapukat.
Ezért érdemes a középső ablakhoz állni, ahonnét egyszerre két gépre is rálátni, majd azok megsemmisítése után rögvest átrohanni a másik oldalra.
Alighogy végzel, máris tengerészgyalogosok – szám szerint négy – lépnek elő a lépcsőhöz vezető folyosóról, akiket gyönyörűen hátba lehet támadni a sörétes puskával.
Innét már csak le kell menni a földszintre, és a szörnyek által lerombolt ajtón át kimenni a szellőzőnyíláshoz, melyen át leereszkedhetsz a következő, és talán legveszedelmesebb komplexumba.

AZ AKNA. Mikor kilépsz a szellőzőaknából, sötétbe vesző tetejű barlangban találod magad. Itt még nem sok teendőd lesz: ha mind a gépfegyver, mind a sörétes puska, mind a kézigránát-készleted maximumon van, és elsősegélycsomagokra sincs szükséged, egyenesen indulj el felfelé a keskeny ösvényen, máskülönben az őrbódéban rövid lövöldözés árán mindezt beszerezheted.
A barlang tetejére érve újabb szellőzőaknán kell átmásznod, ahol persze idegenek potyognak nyakadba, de ez semmi ahhoz képest, ami ezután vár rád.
Tekergőző, hosszú lépcső közepén lépsz ki a sötétből, és rögtön elrohan előtted új felcsered, aki még menet közben fegyverért könyörög. Érdemes minél előbb teljesíteni kívánságát, mert hamarosan vagy fél tucat lénybe rohan bele, és nem árt, ha ekkor meg tudja magát védeni.
Ha a közvetlen veszély elmúlik, gyógyítsátok meg egymást, aztán irány a mélység.
Ez lesz a leghosszabb kétszáz méter, amiben részed lesz, és valószínűleg csak sokadik próbálkozásra jutsz el a végére.
A lefelé kanyargó lépcsőn eleinte „csak" katonák jönnek felfelé, jó messziről, legtöbbször fedezékből tüzelve feléd. Aztán megjelennek a fordulókban az automata ágyúk, szerencsére legtöbbször benzineshordók alatt, melyek nagyszerűen alkalmasak elpusztításukra. Aztán lesz pár hulla is, akikből végtelen folyamként bújnak elő az idegenek. S hogy a móka még jobb legyen, mindeközben csövekből feltörő gőzfelhőket kell kerülgetned.

Biztató? Na, akkor most figyelj!
Ha a legalul kuksoló ajtóhoz érsz, és azt képzeled, végre megmenekültél, nagyot tévedsz. Odabent két automata ágyú kezd tüzelni rád, és kizárólag két láda nyújt fedezéket, melyek mögött épp kikerülsz érzékelőik elől.
Semmisítsd meg a kisebbiket, majd óvatosan mássz be az ajtón, mely mögött nem csak a deaktiváló kapcsolót, de még – szinte megváltással felérő – magnót is találsz.
Ja, elfelejtettem mondani, ha ide a felcserrel jössz, belőle biztos semmi se marad, szóval őt kint kell hagyni az ajtó előtt. Csakhogy ott meg az idegenekkel gyűlik meg a baja, szóval nyomj a kezébe pár tartaléktárat, és nagyon igyekezz az ágyúkkal.
Persze az is lehet, hogy eddigre új barátod átalakul idegenné, ám ez nem szükségszerűen következik be. Mindenesetre innét jó darabig nem viheted magaddal, mert vár még rád pár ágyú, ám legalább gyógyításért visszatérhetsz, mikor a szükség úgy hozza. Ennél ideálisabb bázist elképzelni sem lehet: felcser és magnó egy helyen. Illetve lerakhattak volna még pár gránátos ládát is...
A következő teremben is két ágyú van, ám mindegyik külön kapcsolóval működik. Az elsőt még könnyen hatástalaníthatod, ha egyenesen átrohansz a szemközti fülkébe. A második kapcsoló az épp deaktivált ágyú alatt található, és a dobozok fedezékéből viszonylag biztonságosan megközelíthető, míg egy idegen nem ugrik a nyakadba, melyet hamarosan követi a társa.
A harmadik terem a legdurvább, itt már négy ágyú rejtőzik, és az egyik pár kikapcsolásával a másik lép életbe.

A teendő a következő: iszkolj be az őrbódéba, de még ne váltsd át a kapcsolót, csak húzódj be egy védett sarokba, míg az ajtó becsukódik. Eztán az ablakon kinézve biztonságosan leszedheted az egyik inaktív ágyút. Ha felrobban, válts át a párjára, és a sarok mögül kihajolgatva első személyű nézetből intézd el a megmaradt gépet.







Ezzel a pálya végére érsz, nincs más teendőd, mint begyűjteni a hátrahagyott lőszereket.

FEGYVERKUTATÓ INTÉZET. Az intézet portáján érdekes jelentet szakítasz félbe: épp két műszerész szegez fegyvert egymás fejének izgatottan keresve az idegen fertőzés jelét. A dolgod elvileg az lenne, hogy a pulton heverő vértesztel eldöntsd, melyikük ember, de elég, ha kivárod, míg az illető átalakul. Addig bőven van időd, hogy begyűjtsd a tárgyakat, és felkészülj a kivégzésre.
Ha kiderül, kire számíthatsz, el kell nyerned a bizalmát. Ez könnyen elvégezhető két csomag kötszer felhasználásával (ennyi kell a felgyógyításához), valamint pár tár átadásával.
Ezután már követ téged a számítógépterembe, ahol kimentheted az állást, és visszaállíthatod az elektromosságot a gépekbe. Olvasd át azok adatait, de légy résen, mert valamelyik fal mögül jókora mászkáló tör elő.
Aztán vess egy pillantást a kamerák kezelőpultjára, ahol is Stolls azzal az ötlettel áll elő, hogy míg ő a biztonsági ajtóhoz megy, te figyeld a monitoron, és nyisd ki számára a zárat. Egyedi módszerrel oldja meg, hogy követhesd, azt kell mondanom, a stílusa kirobbanóan imponáló.
Sajnos ez a lépés egyben együttműködésetek végét is jelenti, mivel kiderül róla, hogy nincs híján rosszfajta géneknek, bár lehet, hogy ez csak új folyománya annak a három tojásnak, melyből feléd is idegesítő idegenek igyekeznek.
Mikor elpusztítod őket, érdemes ismét meglátogatni a magnót, mert az életed megint a gyorsaságon múlik majd.
A következő szobában birka módjára csapdába sétálsz, egy fickó gázzal árasztja el a vizsgálóhelyiséget. Fél percig még bírod levegővel, de aztán saját bőrödön tapasztalod a mérges kipárolgások káros hatásait.

zt elkerülendő keresd meg, és robbantsd fel a biztonsági kamera ágyújával a gázvezetéket – amihez előbb persze meg kell javítanod a hálózatot.
Ekkor rólad mit sem sejtő katonák érkeznek az emeletre, és óvatlanságukban nyitva hagyják maguk mögött a tágas fémkaput.
Az automata ágyú alatt gyorsan átszaladva kövesd őket a lőtérre, és szabadítsd ki foglyukat, Peltolát. Együttes erővel javítsátok meg a lépcső alatti vezetékeket, majd a kamerákhoz visszatérve lődd szét a bejáratot eltorlaszoló hordókat.
Így már beléphetsz a terembe, hogy felvedd a kulcsot, mely újabb, hatalmas nehézség elé állít majd.

MÉG EGY FŐNÖK. A nehézség a plafonról lóg, és jókorákat csap feléd. Mivel kitérni nagyon nehéz előle, inkább rohanj be alá, ahol ki tudja, miért nem ér el. Innét biztonságosan lövöldözheted, míg meg nem gyengül, és még kis barátját is elintézheted, hogy később ne legyen vele gondod.

Ekkor jön csak a dolgok neheze, két gyújtógránátot kell belőnöd a szörnyeteg alá. Természetesen ez azt is jelenti, hogy el kell távolodnod tőle, márpedig ő bizony heves kalapálásba kezd, és minden egyes ütése leviszi az életerőd vagy harmadát.
Ha csodával határos módon mégis túléled a csatát, még mindig hátravan két tengerészgyalogos, akik az ajtón beugorva tüzelni kezdenek rád. Ne vedd őket félvállról, kellemetlen, ha ekkora főgonosz után két hétköznapi ember tesz hidegre.

A MENEKÜLÉS. Ezzel az utolsó lépéseddel valószínűleg sikerült megfelelően komoly csapást mérned az idegenekre, de korántsem akkorát, mint a távolban felhangzó robbanássorozatok.
Valaki beindíthatta a bázis önmegsemmisítő rendszerét, és a töltetek szép sorban lángra lobbantják a teljes épületet. Szerencsére a folyamat nem különösebben gyors, így van időd rá, hogy időnként meg-megállj, de azért érdemes tempósan elindulni a kijárat felé, nehogy valami törmelék elzárja az utad.

Egész a legfelső emeletre kell feljutnod, ahol a szellőzőaknán kiérhetsz a barlangba, melyen át bejutottál. Ott viszont állj meg, mert négy kutyaszerű lény vár a sötét sarokban. A szűk nyíláson a behemótok nem férnek át, így onnét biztonságosan lemészárolhatod őket, aztán viszont uzsgyi a lifthez, mely kivisz a hőn áhított szabad levegőre.

WHITLEY. Már majdnem kalandod végére értél, csak egy feladatod van, az őrült ezredes, Whitley megállítása. A katonatiszt szándékosan megfertőzte magát az idegen létformával bízván benne, hogy neki sikerülni fog, ami másoknak nem: tökéletes uralmat nyer teste fölött.
A bázisáig jégbe fúrt járat vezet, melyben persze bőven akadnak rád várakozó katonák. Szerencsére a fair play érdekében gondoskodtak lövedékről a távcsöves puskád számára, így kellő odafigyeléssel akár sérülés nélkül át lehet jutni ezen a szakaszon.
Mikor aztán belépsz a kupolaalakú épületbe, az állás kimentésére is lehetőséged lesz, így eddigi harci tapasztalataidat figyelembe véve nem sok gondod lehet az előrejutással. A katonák ellen használhatsz akár gyújtógránátot, de sokat saját lézeres csapdáikkal is elintézhetsz, ha egy lövéssel felrobbantod ezeket a közelükben.
A cikkcakkos folyosó végéről, ahol lőszereket is találsz, menj vissza kimenteni az állást, mert az innét kivezető ajtó mögötti terepen öt mesterlövésszel kell elbánnod.
Ezek kifejezetten nekik épített állványokon várakoznak a fagyos hófúvásra fittyet hányva, és a legkisebb mozgásra is azonnal tüzet nyitnak. A ládák mögé lekuporodva azonban le lehet őket szedegetni, csak ne hagyd kint túl sokáig a kobakod.

Ezzel Whitley kivételével minden ellenfelednek annyi, most érdemes utoljára visszamenni a magnóhoz, mert akkora bigyó lesz belőle, hogy olyat még nem látott a világ.
Majd száz méterrel magaslik a föld fölé, úgy lengeti gusztustalan csápjait fennen bizonygatva sebezhetetlenségét. Még szerencse, hogy épp erre jár egy barátságos helikopterpilóta, aki vállalja, hogy körberepkedi, míg te a fedélzeti gépágyúból szóród rá az áldást.
Három köröd van, mielőtt a szörnyeteg sikeresen betalál, és a falhoz ken titeket, ezalatt kell szétlőni a négy benzines hordót, és a „fejre", valamint a ki-kinyúló csápra tüzelve meggyengíteni a testet.

Ennyi lenne a nagy kaland, az emberiség kapott még egy kis haladékot. De vajon ki lesz a következő szerencsétlen, aki rábukkan az idegenek maradványaira, és kísérletezni kezd velük?
Ki tudja, talán egyszer majd módunkban áll kideríteni. ■ BIRD

GONDOLATÉBRESZTŐ

Akik szerették, azoknak örömhír, a többiek számára kiábrándító tény: a Gondolatébresztő a Guru Gamerben is folytatódik (ez túlélőrovat, kérem, már a negyedik lapot koptatja). Valami jó, ütős témát szerettem volna választani ehhez a számhoz, és úgy tűnt, hogy az élet tálcán kínálja a lehetőséget: Görögországban betiltották az elektronikus játékokat mondván, így akarják felszámolni az illegális szerencsejátékokat. Mielőtt azonban ebből vitriolos cikk születhetett volna, a derék hellének – amikor már az egész világ rajtuk röhögött – alkotmányellenesnek minősítették az intézkedést, és ezzel megtorpedózták a készülő írást. Az élet azonban hamar kárpótolt, már másnap orrom alá dugta az új témát...

Történt ugyanis, hogy betámadták a kedvenc C64-weboldalamat. A körülbelül 8000 játékot tartalmazó C64 HQ (Cím: web.externet.hu/sk/c64) Dohi becenevű tulajdonosa és gondozója szolgáltatóján keresztül kapott egy barátságtalan levelet az IDSA-tól, amelyben felszólították, hogy azonnal vegyen le az oldalról vagy 70 játékot, olyanokat, mint a Diablo, a Doom vagy a Quake. Mielőtt valaki warez-site-ra gyanakodna, megnyugtatásul közlöm, hogy ezek a címek nem a ma ismert Diablót és társait takarják, hanem rég elfeledett(nek hitt) Commodore-játékokat, amelyek még csak nem is emlékeztetnek névrokonaikra (a C64-es Diablo például egy logikai játék). Hogy akkor miért kellett Dohinak mégis levennie azt a 70 programot? Ennek próbáltam utánajárni...

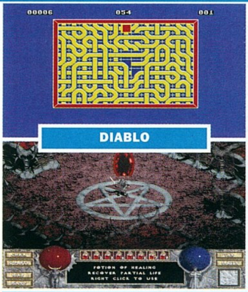
Az ügy jogi hátteréről egy hozzáértő úriember nyilatkozik itt a szomszédban, így én csak az eset emberi oldalát vizsgálnám, amennyire a maradék egy oldal engedi. Először is, tisztázni illene, mi az IDSA. Az 1994-ben alakult Interactive Digital Software Association amolyan BSA-szerű organizáció, körülbelül 30 játékkiadót tömörít szervezetbe (összesen a piaci forgalom 80-85%-át produkáló cégeket, gyakorlatilag az összes nagy nevet). Fő feladata az érdekképviselet, azaz mindenekelőtt a harc a kalózkodás ellen, a warez-site-ok figyelése és hasonló huncutságok, melléktevékenységei között pedig olyan apróságokat találunk, mint a kapcsolattartás az FBI-jal vagy az E3 megrendezése. Szóval nem amatőr hímzőegylet, és minden bizonnyal szükség van a munkájukra, mert a kalózkodást tényleg vissza kell szorítani (ha hinni lehet a méréseiknek, tavaly kb. 3 milliárd dollár volt a játékipar kalózkodás miatti vesztesége). A gond az, hogy az IDSA igen érdekes prioritást szabott a munkájában: munkatársai a kalózkodást olyan egzotikus országokban próbálják visszaszorítani, mint Paraguay, Kína vagy Argentína, emellett pedig az abandonware-oldalakra is ugyanolyan vehemenciával vadászgatnak, mint az igazi warez-site-okra (az egyik leghíresebb online játékmúzeummal, a www.the-underdogs-org-gal is rendszeresen „foglalkoznak")...

> **AZ IDSA TAGJAI:**
>
> Acclaim, Activision, Capcom, Crave, Disney, Eidos, Electronic Arts, id Software, Infogrames, Konami, Lucasarts, MGM Interactive, Microsoft, Midway, Namco, Nintendo, NovaLogic, Sega, Sony, Take2 Interactive, THQ, Titus, Ubi Soft, Vivendi Universal, Wild Tangent

A furcsaságok megértéséhez el kell képzelnünk, hogyan működik az IDSA. Tagjaitól nyilván nem kis összegeket szed be évről évre, a kiadók pedig cserébe elvárják, hogy legyen érzékelhető eredmény, vagyis az IDSA-nak jófajta statisztikákat kell produkálnia. Namármost, kalóz-vonalon sokkal könnyebb az ázsiai vagy dél-amerikai országokban sikereket elérni, elvégre ezeken a területeken az illegális szoftverek aránya 80-90% körül mozog, és bizonyára gyorsabban megy 2-3 %-kal csökkenteni például a hongkongi kalózszoftverek arányát, mint 0,5 %-kal levinni ugyanezt a számot az USA-ban. Hogy az amerikai piac fél százaléka sokkal nagyobb összeget jelent, mint a hongkongi eredmény, már nem számít – van egy impozáns számunk, be lehet kötni...

Bizonyára ebben a szellemiségben vizsgálják a netes illegálkodást is. A warez-site-okat monitorozó keresőprogramok minden értékelhető eredményére rámozdulnak, így ha találnak egy Doom nevű C64-es játékot, már küldik is a felszólító levelet a szolgáltatónak, hogy törölje az oldalt. Dohi is így járt, és hiába próbált érvelni a levél küldőjénél, az IDSA hajthatatlan maradt, sőt, még a játékok korábbi újságokból bescannelt térképeit és leírásait is száműzték volna a világhálóról. Most, hogy kisebb platformokra (elsősorban GBA-ra és WAP-ra) sorra jelennek meg a régi stuffok, érthető lenne az IDSA igyekezete, ha ezeket az ősöket próbálná leirtani. De ordít, hogy itt nem erről van szó: nem a Defender of the Crownt és nem is az Inter Karatét kellett levenni, hanem olyan névazonosságokat, mint a Soldier of Fortune vagy a Mafia. Elképzelem, ahogy az illetékes körbeküldi az örömhírt az IDSA-tagoknak: „Ma ismét töröltettünk egy Mafia és egy Soldier of Fortune warezt!" És senki nem kérdez vissza: „Melyiket? A régi C64-es verziót, vagy azt, ami most is a boltokban van?". Így már azt a számot is elhiszem, amivel a szervezet büszkélkedik: 1998 óta több mint 10000 kalózoldalt zárattak be – vajon mennyi volt ebből az ártatlan abandonware-site...? (Merthogy az IDSA először nem is Dohinak, hanem a webszolgáltatójának írt, és rögtön az oldal törlését kérte...)

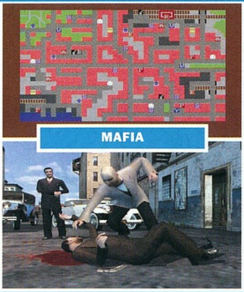
Igazán az a gyomorfogató, hogy hitvallásuk szerint mindezt a játékok érdekében teszik, és a www.idsa.com-on melldöngető cinizmussal hirdetik, hogy a „megrabolt fejlesztők" (és még csak nem is a kiadók!) „annyi pénztől estek el tavaly, amennyiből 1600 további játékot lehetett volna készíteni". Valójában azonban egy szép magyar szóról van szó, amelyik „b" betűvel kezdődik, és az IDSA gyakorító módban végzi az ártatlan nosztalgiára vágyókkal. Dohi egyébként levette a játékokat. Így már „csak" kb. 7930 játékot lehet letölteni a honlapjáról... ■ **STÖKI**



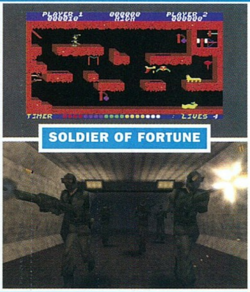
DIABLO



DOOM



MAFIA



SOLDIER OF FORTUNE

> MIT MOND A JOG?

Dr. Lattmann Tamás neve már ismerős lehet számotokra, Hancu vele készítette maratoni „jogi esetek" interjúját kb. fél évvel ezelőtt. Hogy tisztábban lássunk, az ISDA hatáskörét illetően is szükségesnek éreztük egy jogi szakember meglátásait, és Tamás örömmel állt rendelkezésemre e villáminterjú erejéig. Ezúton is köszönöm a fáradozását.

Mennyire jogos az IDSA követelése, ha olyan régi játékot vetetne le a honlapról, amelynek köze van egy újabbhoz (pl. Ultima I és Ultima IX)? Ha a régi játékon valamilyen joga van egy jelenleg ténykedő cégnek, és ez a cég tagja az IDSA-nak, akkor teljesen jogos, hiszen a szerzői jogvédelem alá tartozó művekre (így a játékprogramokra is) irányadó védelmi idő hetven év. Ezen időtartam alatt akár maga a jogosult, akár meghatalmazottja felléphet a jogellenes, tehát a nem engedélyezett, ergo pénzt sem fialó terjesztéssel szemben.

Van-e joga olyan játék levételét kérni, amelyiknek jogi örökösei nem találhatók meg az IDSA-tagok között? Érdekes kérdés, kétfelé kell választani a választ. Beszéltünk már arról, hogy a szerzői jog megsértésének lehet egyrészt büntetőjogi, másrészt kártérítési következménye. Van-e joga általa nem képviselt gyártó játékának levételét kérni? Persze, ahogy nekem is van jogom feljelentést tenni, ha jártamban-keltemben bűncselekményt tapasztalok – az másik kérdés, hogy utána nem sok jogom lesz az eljárásban, hiszen nem vagyok közvetlenül érintett. A kártérítés kérdése érdekes, mert ha a szervezet nem rendelkezik felhatalmazással arra, hogy eljárjon adott cég képviselőjeként, akkor a vagyoni jogok védelmében nem léphet fel, azaz nem követelhet semmilyen módon kártérítést.

És mi a helyzet akkor, ha a kifogásolt antik program csak címében egyezik egy frissebb termékkel (pl. Diablo)? Ekkor is lehet kérni a levételt. Jogilag megalapozott, hiszen a szerzői jog nincs igazán tekintettel arra, hogy a gyártó már esetleg megszűnt, de csupán erős korlátozással, lásd az előző kérdést. Elképzelhető lenne, hogy az azon a néven „megismert" újabb (vagy fordított esetben régebbi, mert ugye ez is lehetséges, bár ritka) játék gyártója a névazonosság miatt indítson jogi eljárást, de annak semmi köze az akár jogellenes módon terjesztőhöz. Fussa le ezt a kört azzal a gyártóval, ez a konkrét ügy kapcsán már csak azért is hasznos lehet, mert ebben az esetben ez egyfajta beismerése lenne annak, hogy semmi köze sincs a letöltésre felkínált szoftverhez, ami mint látjuk, kissé leszűkíti az IDSA mozgásterét.

Ennek ellenére az IDSA keményen marogatja az abandonware-oldalakat. Miért jó ez neki? Lehetek őszinte? Nem igazán tudom. Ha jól emlékszem, pont te írtál egy cikket néhány hónapja a régi játékok letöltéséről, Windows-kompatibilissé alakításáról, és arról, hogy ez milyen viharokat kavar időnként. Attól tartok, hogy az egyes gyártók tekintetében csak ismételni tudnálak... az IDSA ilyen irányú, a régi játékok ellen irányuló tevékenységének tekintetében viszont van még egy nagyon markáns és kissé cinikus elképzelésem, amelyről nem feltétlenül illik beszélni, legfeljebb kivágod. Néha úgy tűnik, hogy egyfajta szervezetszociológiai szempontok érvényesülnek: csináljunk valamit, hogy bizonygassunk, mennyire hasznosak vagyunk. Statisztikát gyártunk arról, hogy milyen marha sok levelet, faxot, e-mailt küldtünk ki a kalózoknak. Ezen túlmenő haszna az egésznek nincs, hiszen bevétel ezekből a játékokból már nagyon régóta nem keletkezik.

Mégis, ha az IDSA rászánja magát, milyen lépéseket tehet a messzi távolból...? Kérheti a tárhely-szolgáltatót, hogy vegye le az oldalt. Ez elképzelhető, hogy meg is történik, hiszen ez a legegyszerűbb megoldás az IDSA-nak (és le lehet zárni az ügyet, sikerként elkönyvelni, hiszen a kalóz-site fel lett számolva), a szolgáltatónak majdnem mindegy – bár nem ismerem a látogatottsági statisztikákat –, viszont nem kockáztatna egy pert. Ha személyre vissza tudják nyomozni az üzemeltetőt, akkor a már jól ismert büntetőjogi irány (feljelentés szerzői jogsértés miatt), és esetleg kártérítési eljárás következik. Az eljárások magyar hatóságok előtt, és a magyar jog alkalmazásával folynának. Az IDSA felléphetne személyesen, de szinte biztos, hogy képviselőn, tehát egy magyar ügyvédi irodán keresztül járna el.

Fel lehet kérni az IDSA-t, hogy igazolja kérése jogosságát? Persze. Erre egyébként, ha jogi útra terelné az ügyet, úgyis kénytelen lenne.

És mit tehet ilyen esetekben a Dohihoz hasonló játékmúzeum-tulajdonos? Azt előre kell bocsátanom, hogy a jogsértés ténye vitathatatlanul fennáll, így abba a kellemetlen helyzetbe kerül, hogy a nem túl szerencsésen, illetve nem igazán életszerűen megkonstruált jogi előírások között kell tovább manőverezni. A jogsértéssel nem lehet mit kezdeni, az megtörtént, így a lehetséges szankciókat kell kikezdeni. És ezen a területen azért messze nem reménytelen a helyzet. Büntetőeljárás esetén hivatkozni lehet arra, hogy a Btk. alapján amennyiben az elkövetett cselekménynek a társadalomra való veszélyessége csekély fokú, vagy nincs is, úgy a kiszabott büntetés korlátlanul enyhíthető, akár nullára is. Kártérítési eljárásban pedig fel kell kérni nagy tisztelettel az IDSA-t, hogy igazolja az „okozott kárt", ami nyilván nem fog neki sikerülni... Hozzá kell tennem, hogy tudtommal ezekre még nem volt precedens a magyar bíróságok előtt (ahogy ilyen ügyek még nem is kerültek oda), reméljük, nem ez lesz az első eset...

XBOX ROVAT

> Xbox hírek

> Minority Report



Kiadó: Activision
Fejlesztő: Tryarch
Megjelenés: Xbox 2002. december

Az Activision által nemrég megvett Treyarch a Spider-Man motorját felhasználva készíti legújabb filmadaptációját. A Minority Report (nálunk Különvélemény címen fut) Spielberg legújabb filmje, mely a nem túl távoli jövőben játszódik; akkor, amikor a rendőrség már a bűncselekmények elkövetése előtt le tudja tartóztatni a rosszfiúkat. A játék nagy vonalakban követi a filmet, de leginkább az abban megismert világ – a helyszínek, a fegyverek, a járművek stb. – lesz ismerős. A főszereplő nevében azonos lesz a filmbelivel (John Anderton), viszont a fizimiskája nem, mert Tom Cruise nem járult ehhez hozzá.
Noha lesznek kalandelemek is a programban (bizonyítékokat kell megtalálni és embereket kihallgatni), azért a legfontosabb a harc lesz – az esetek körülbelül felében kézzel-lábbal, máskor meg a különböző sci-fi fegyverekkel (gránátok, vortex puskák, Sick Stick kábítóbotok). Emellett sok küldetésben fontos szerep jut a jet-packnek is, az egyik pályán például ezzel kell elmenekülni a minket üldöző robotok elől. A fejlesztők két dologra igazán büszkék nagyon: a valós fizikára (verekedések során is sokat fog számítani) és az üvegek törésének effektjére – szinte minden pályán keresztülhajigálhatjuk ellenfeleinket üvegfalakon.

> Lamborghini



Kiadó/Fejlesztő: Rage
Megjelenés: Xbox 2003 eleje

Volt már saját játéka konzolon a Porschénak (EA), a Ferrarinak (Sega), készül a Mercedesnek és a Chevroletnek (mindkettő TDK) – és most lesz a Lamborghininek is. A program érdekessége, hogy a – jelenleg az Audi tulajdonában levő – olasz cég kereste meg a Rage-et, hogy készítsenek egy játékot autóik alapján. Az eddigi összes – tehát kilenc – Lamborghini-modell kipróbálható lesz a GT 350-től egészen a nemrég bemutatott Murcielagóig – ráadásul ezek legalább 25 különféle verzióban fognak megjelenni (például Countach-ból négy, a Diablóból pedig öt típus lesz). Kilenc helyszínen körülbelül 25 pálya (továbbá ezek fordított verziója) lesz bejárható, és ezt tovább cifrázza a négyféle napszak és a rendkívül változatos időjárás. Utóbbi egyébként a szikrázó napsütéstől a trópusi viharig terjed, amikor is az alacsonyabban fekvő útszakaszokon hatalmas tócsák alakulnak ki; emellett még megemlítendő az öt sűrűségi „fokozattal" bíró köd.
Egy interjúban a főprogramozó közölte, hogy „minden mindenen tükröződik, és minden mindenre árnyékot vet" (remélhetőleg a járgányok is törnek majd). Minden gépen lehetőség lesz négyszereplős, osztott képernyős játékra, ezen felül összesen nyolc Xboxot lehet összekötni link-kábellel, és lehetőség lesz online versenyzésre is.

> Apex

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Milestone
Megjelenés: 2002 vége

A korábban Racing Evoluzione néven futó programot az Infogrames átnevezve mutatta be a nagyközönségnek egy augusztusi sajtókiállításon. Az Apexben egy garázsból kiindulva kell a saját autógyártó cégünket felfuttatnunk. A gépünket meg kell tervezni (hogy ez hogyan történik, az még nem tisztázott) a logóval együtt, majd utcai – később körpályás – versenyeken kell bebizonyítanunk, hogy jobbak vagyunk, mint a Toyota, a Mercedes vagy a Renault hasonló kategóriás modelljei. Az autómodellek és a sérülési rendszer megalkotásában részt vesz két másik Infogrameses csapat, a Reflections (Driver) és az Eden (V-Rally 3) gárdája is, a járgányok egyenként 30000 poligonból állnak és az ígéretek szerint realisztikusan törnek. Ha jól szerepelünk a versenyeken, akkor több kocsit tudunk eladni, így több pénz fog befolyni a kasszába: ezzel pedig egyre igényesebb, jobb autók gyártása lesz lehetséges. A játék igazi szimulátor lesz, a göröngyös út nagy tempónál megdobhatja a verdát, defektet kaphatunk, a felfüggesztések valósághűen fognak működni – csakúgy, mint a TOCA Race Driverben, itt sem lesz eleinte könnyű dolgunk. Az egyetlen bánatunk, hogy többjátékos mód nem lesz a programban.







> Sega Soccer Slam

A Sega Soccer Slamben igazi ínyencséget köszönthetünk: kispályás fociprogramot. A játék azonban nem csak ebből a szempontból számít érdekességnek: Tulajdonképpen azon kívül, hogy célunk a labda kapuba juttatása, kispályán és 3+1-es felállásban játsszák, az égvilágon semmiben nem hasonlítható a valódi focimeccsekhez... A játék az USA-ban március 20-án megjelent GameCube-verzió alapján készült, a most tesztelt NTSC Xbox-port ehhez képest egy új játékmóddal és három megnyerhető csapattal gazdagodott (a PAL verzióra még egy csöppet várnunk kell). Az alapkoncepció már az első lejátszott mérkőzés után nyilvánvaló lesz: színtiszta játéktermi ihletésű bohóckodás látványos és villámgyors játékmenettel, egyszerű szabályokkal és kezeléssel – mindez rengeteg humorral megspékelve.

A szabályokat gyakorlatilag egyetlen szóval össze lehet foglalni: nincsenek. A meccseket különböző, fiktív arénákban rendezik, amelyekben négyfős csapatunkat irányítva (egész pontosan csak a három mezőnyjátékost kontrollálhatjuk, a kapust a gép kezeli) kell megvernünk az ellenfelet. Utóbbi igét nyugodt lélekkel értelmezhetjük a gyakorlati jelentése szerint is – ugyanis büntetlenül gyepálhatjuk és felrúghatjuk az ellenfél játékosait, sőt, e nélkül nagy valószínűséggel eleve vereségre vagyunk kárhoztatva. Nem kell félnünk a sárga, avagy piros lapoktól sem – lévén nincs, aki előhúzza őket, a mérkőzések ugyanis játékvezető nélkül zajlanak. A labda sehol sem hagyja el a játékteret – így kizárólag a gól utáni örömtáncok, illetve a szünetbéli térfélcsere alkalmával nincs játékban.

Alapjáraton hat gárda közül választhatunk, a háromfős csapatokat igen súlyos arcok alkotják, a teljesség igénye nélkül egy kis ízelítő: A Subzero csapatot például egy német raver-lányka, egy angol punk és egy orosz katonatiszt alkotja (hogy a három ilyen, egymást a rajongásig szerető nemzetet hogy hoztak össze egy kalap alá, az maradjon a fejlesztők titka), de van itt az afrikai sámántól kezdve az operaáriákat zengő digón keresztül a mexikói pankrátorig minden-féle náció. Számunkra a lényeges az, hogy minden csapatban van egy apró termetű és villámgyors emberke, egy jól fejelő égi meszelő és egy fajsúlyosabb kidobóra hasonlító alak bivalyerős lövésekkel. Mint említettem, a hálóőr irányításáért minden esetben az AI a felelős – egyébként a program e tekintetben tisztességes, a kapusok minden csapatban ugyanolyan (mondhatni átlagos) tulajdonságokkal bírnak. Amúgy minden brigád öt, csapatonként eltérő alaptulajdonsággal rendelkezik, és – nagy meglepetésemre – a mérkőzések folyamán a csapatok felismerhető stílusban is küzdenek kihasználván az erősségeiket.

Öt játékmódban vághatunk neki a Soccer Slamnek, méghozzá a sportjátékokból már az unalomig ismert típusokban (egy meccs, bajnokság stb.) és két – nem túl jól sikerült – minijáték is szerepel. Némelyik játékmód teljesítésével – jó konzolos szokáshoz híven – új csapatokat és stadionokat lehet nyerni (összesen kilenc stadion és kilenc – azaz három csapatra való – megnyerhető karakter kapott helyet a játékban).

Az irányítás pofonegyszerű, és nagyon kézre is áll: a gyakorlás teljesítése és két-három lejátszott mérkőzés után (ez legfeljebb jó félóránkba kerülhet) már mindenkinek menni fog. A „taktika" a következőképpen fest: ha nálad van a labda, kapura törsz, vagy üresen álló emberhez passzolsz, esetleg ha olyan helyzetben vagy, kapura lősz (három, különlegesen erős rúgást is elő lehet hozni). Ha nincs nálad, ütsz és becsúszol, amíg csak meg nem szerezték a labdát. A karaktereket fel lehet turbózni, ezáltal gyorsabbak és erősebbek lesznek – önmaguk és a lövéseik egyaránt. A kapusoknak ún. páncélzata van, amelyet minden egyes kivédett lövés (az erejétől függően) meggyengít; amennyiben a kapus már sokszor védett és elvesztette páncélzatának nagy részét, jóval lassabban és fáradtabban mozog, ezáltal könnyebb neki gólt lőni. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy ezt csak ritkán lehet kihasználni: unikumnak számít az olyan tíz másodperc a meccseken, amikor nem esik gól. Az akció villámgyors: nemegyszer előfordult, hogy 10 másodperc alatt három gólt is lehetett rúgni, ennyivel pedig már mérkőzéseket lehet megfordítani – ebből következően nincs elveszett meccs!

A grafika tulajdonképpen nem izzasztja meg az Xboxot, ennek ellenére kifejezetten látványos. A stadionok pofásak és kellőképpen változatosak is, a közönség nem csupán elmosott textúra, hanem (kis poligonszámú) háromdimenziós modellekből áll (bár a pályák mérete miatt nincs annyi néző, mint a valódi focimeccseken). Az összes figura képregény-stílusban lett megrajzolva, és szinte mindegyik hatalmas arc, nincs két egyforma közöttük – ez bizony telitalálat a javából. Kötve hiszem, hogy valaki ne találna magának kedvenc csapatot vagy játékost. A bónuszként megvehető power-upjaik látványelemként is szolgálnak – minden egyes megszerzett cucc ott fityeg a karakteren, legyen az öv, fülbevaló, vagy akár kard.

Az animációk nagyszerűek, ehhez talán annyi technikai adalék elég, hogy a játék több mint 1000 motion-capture eljárással készült animációt használ. A különleges effektek semmilyen egetverő technikai újdonsággal nem szolgálnak, tulajdonképpen egyszerűnek is nevezhetők – ennek ellenére mutatósak. A zene és a hanghatások minderre rátesznek egy lapáttal: a szinkronhangok és a beszédstílusok tökéletesen illeszkednek minden egyes karakterhez, ennek tetejében gól esetén mindenki külön zenét kapott, ami szintén rendkívül passzent. Negatívuma lehet, hogy a pályák csak külalakra különböznek egymástól, szerintem ebbe a játékstílusba nyugodtan beleférhetett volna valamilyen extra is (teszem azt, lassítók, gödrök, akadályok és így tovább). Az amúgy pofás visszajátszások elmentésére sincs meg a lehetőségünk, holott az Xbox winchestere bőven biztosítaná ehhez a helyet. Ami azonban viszi a hátán a programot, az kétségkívül a játékélmény. Még annak is érdemes kipróbálnia, aki sohasem rajongott a fociért – a Sega Soccer Slam különösen multiplayerben ideális a szabadidőnk eltöltésére (természetesen négyen is játszhatunk vele, akár egymás ellen, akár kooperatív módban). Az egyjátékos módok sajnos egy-két nap alatt végigvihetők, de haverokkal játszva szinte megunhatatlan – klasszikus konzoljáték. Iskolapéldája azoknak a programoknak, amelyekben nincs semmi kirívó ötlet vagy technikai bravúr, mégis minden apró részlet a helyén van – és ez bőven elég ahhoz, hogy naggyá tegyen egy címet. ■ KOZI



MENTŐÖV

> MORROWIND

Szia Mocsy!

Olvasgattam a végigjátszásban, hogy mi a legjobb fegyver. Nekem csak annyi a bajom, hogy én long blade-re nyomok. Azt szeretném tudni, mi a legjobb long blade, vagy mit tudnál ajánlani, mert egyelőre egy daedric long swordom van, vagy egy glass long sword. Kérlek, segíts, mert nagyon kéne jó fegyver. Ja, igen... 2002/09-es PC Guruban egy srácnak írtad, hol van a legjobb nehéz mellvért. Kérlek, tájold már be nekem pontosabban, hol van az a víz alatti barlang, mert én nem találom. 1-et találtam. Ott volt: 1 mágikus glass sword, egy dagger és egy mellvért, ami 126-ot véd és +2 mágikus képessége van. És egy rejtett ajtó van az egyik városba. De semmi 100-as zárú ajtó nem volt. Kérlek, segíts! Előre is köszi!



Tudomásom szerint a legnagyobbat a daedric battle axe sebzi, persze varázslat nélkül. Én személy szerint a small blade-ekre specializálódtam, mivel viszonylag egyszerűen lehet szerezni a játékban daedric daggert (Vivec egyik kantonjának a csatornarendszerében található). A mágus Guildből lopott lélekkristállyal életerő-elszívást raktam rá, és máris nem volt ellenfelem (két óra játék után szinte legyőzhetetlen voltam).
Az általad keresett helyet Mudos Grottónak hívják, és a bejárata Ebonhearttól délnyugatra található a víz alatt. Néhány kisebb sziget van a közelben, arról fel fogod ismerni. Nekem a legjobban mégis a Tel Fyrben található könnyűvért jött be (60%-os mágia-ellenállás).

Hello Mocsy!

Nagy gondban vagyok a Morrowindel kapcsolatban: Még a játék elején elvállaltam Caius Cosades első küldetését, miszerint el kell hozni Antabolistól bizonyos papírokat egy Dwemer dobozért cserébe. Ezt a küldetést akkor még nem teljesítettem, inkább kalandoztam erre-arra. Hosszú mászkálás után csak a napokban teljesítettem a küldetést, de mikor odaadnám Caiusnak a papírokat, azt mondja, ki vagyok rúgva, mert megszegtem a Blades szabályait. Nem tudom, mikor történhetett, mert a játék elején megöltem pár embert, hogy legyen pénzem, ezek szerint volt köztük egy Blades tag is. Így nem tudom Caiusnak odaadni a papírokat. Bár a játék csak azt írja ki, hogy a sorsom ezen útja lezáródott, ebből gondolom, hogy ettől még végig lehet játszani a programot, de HOGYAN? Vagy valahogy visszavesznek a Bladesbe?

Ez bizony gáz, úgy tűnik, tényleg elintéztél néhány Blade ügynököt. Visszavenni nem fognak, de van egy másik út is, azt követve befejezheted a játékot. Ehhez meg kell keresned Vivec istent (Vivec, Templom negyed, a lépcsősor tetején egy 100-as ajtó mögött). Támadd meg, majd nyomd le (erős karakter kell hozzá, de meg lehet ölni). Találsz nála egy dwemer varázstárgyat, amelyet a Tel Fyri kazamatákban élő törp segítségével azonosíthatsz (ehhez szükség lesz néhány könyvre, a Morrowind végigjátszásban megtalálod).
A varázstárgy a Wraithguard kesztyű, csak ezzel foghatod meg azokat a fegyvereket, melyek szükségesek Dagoth Úr elpusztításához. A köztes küldetéseket sajnos elbukod, de legalább teljesíted a főcélt. ■ MOCSY



SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Zsoltnak, aki a SOF II-ben akadt el: Ahol Sam fekszik, van egy lyuk a falon, ahol le lehet jutni egy sötét szobába. Itt egy csapot el kell zárni, majd Samet felkapva a vállunkra (USE) kivinni egészen a mentő mellett álló hordágyig. ■ ROBOTNYK

> KÉRDÉSEK

Hali!

Kérnék egy kis mentőövet, ha lehetne, és remélem, lehet. Elakadtam a Grim Fandango végén, már egyszer lelőttek, meggyógyultam, meghalt a csajszika és van egy jegyem, most mi jön? Ja, és még egy, a Commandos II 3. pályáján (nagyon nyomom :)), az éjszakain, hol lehet bemenni a tengeralattjáróhoz? Elaludt egy rakás katona, meg telefonon el tudok egy fecakot küldeni, de nem tudok bemenni sehogy, nagyon kérlek, segíts. Előre is köszi. ■ DOKI



Helló!

A gta3-hoz lenne néhány kérdésem, remélem, tudsz válaszolni! Először is: Az Import/Export garázsos küldetésnél már csak kettő kocsi kell, az egyik a fagyis kocsi (ilyet nem találok), a másik a flatbad (ezt meg nem is tudom, hogy néz ki :)) ■ TESOO

Hello Mocsy!

A Dungeon Siege-dzsel kapcsolatban lenne egy pár kérdésem, ha nem tudod a választ rá, akkor is legalább írj vissza, hogy tudjam, hogy megkaptad a levelem. **1.** volt 1-es meele, range és nature magicem, akkor az emberem cavalier volt, de mikor a meele 5-ös lett, akkor soldier volt a típusa, én cavalier szeretnék lenni, melyiket kell fejlesztenem, hogy újból cavalier legyek (ha lehet)? **2.** Az ordus axe küldeménye csak arról szól, hogy szerezem meg a fegyvert, semmi másról, mert mikor visszamentem a küldit adó Npc-hez, akkor nem adott, és nem mondott semmi újat? **3.** Az Icewind Dale 2-höz nem terveztek az újságban egy végigjátszást? **De, a 2002/02-es Guru Gamerben lesz!**



CSALÁSOK

> MAFIA - THE CITY OF LOST HEAVEN

A kaszinóban könnyebb veszteni, mint nyerni, ezért fogadjunk negatív összegben. Így a kaszinó pénzét kockáztatjuk, és akkor nyerünk, ha vesztünk.

A játék befejezésével elérhetővé válik a free ride extreme játékmód, amelyben új kocsik vannak és nincsenek rendőrök.

Korlátlan egészséghez a konzolon írjuk be a „**Mademan**" szót.

> SUDDEN STRIKE 2

Játék közben nyomjuk le az enter billentyűt, és írjuk be az alábbi kódok valamelyikét:

****omniscience** . . . . Térkép felfedése
****blitzkrieg** . . . . Győzelem
****koenigstiger** . . . . Sérthetetlenség

> AGE OF SAIL 2

A főmenüben írhatjuk be a következő kódokat:

aaa . . . . Levegő-levegő lövegek
sea hawk . . . . Bónusz élet
byby . . . . Nyomkövető rakéták
fastfire . . . . Gyors tüzelés
firefest . . . . Szuper lángszóró

A küldetések megnyeréséhez gépeljük be a „QSWW" betűket.

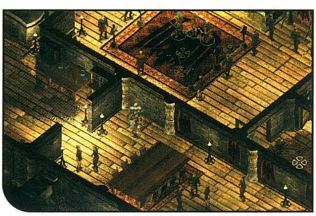
> ENTREPRENEUR

Játék közben a TAB leütése után írjuk be a kódokat, majd az ENTER leütésével fejezzük be a csalást, amit csak egyjátékos módban lehet használni:

ZEROPERCENTINTEREST . . . . 10 millió
NOMONEYDOWN . . . . 100 millió
IDKFA . . . . maximális nyersanyagok
FEETHATMOJORISING . . nyersanyagok növelése
IMPRESSME . . . . kutatás befejezése

> ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

A nehéz és őrült nehézségi szinten kikapcsolhatjuk a 150 és 200 százalékra növelt sebződési értéket a következőképpen: Készítsünk biztonsági másolatot az icewind.ini fájlról, majd pl. a Jegyzettömbbel módosítsuk a „**Suppress Extra Difficulty Damage=0**" sor értékét **1**-re.



Ha már itt vagyunk, akkor írjuk hozzá a következő sort a fájlhoz a „**[Game Options]**" részbe: „**Cheats=1**". Ezzel lehetővé tesszük a játékon belüli cheat billentyűkombinációkat (lásd lejjebb).

Kódokkal is csalhatunk, ennek érdekében a CTRL+TAB billentyűkkel lépjünk be a konzolba, majd gépeljük be a választott sort:

GETYOURCHEATON:ExploreArea();
A teljes térkép megjelenítése
GETYOURCHEATON:Hans();
A mutató helyére teleportálja a partit
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([szám]);
A kijelölt karakter a megadott tapasztalati pontot kapja
CHEATERDOPROSPER:AddGold([szám]);
A parti a megadott aranyat kapja
CHEATERDOPROSPER:Midas();
500 arany
GETYOURCHEATON:FirstAid();
5 gyógyital, 5 ellenméreg és 1 Kőből húst varázslat
GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys();
Az alábbi billentyűkombinációk bekapcsolása
[Ctrl] + J
A mutató pozícióba helyezi a karaktert
[Ctrl] + R
Feléleszti vagy meggyógyítja a kiválasztott karaktert
[Ctrl] + Y
Elpusztítja a kiválasztott (nincs EXP)

> ALIENS VS. PREDATOR 2 - PRIMAL HUNT

Csaláshoz játék közben üssük le az Entert, majd egy szóközt, és írjuk be a kódot, végül egy újabb Enterrel aktiváljuk.

mpcanthurtme . . . . . Isteni képességek ki/be
mpschuckit . . . . fegyver és lőszer
mpsmithy . . . . teljes páncélzat
mpkohler . . . . teli tár
mpstockpile . . . . szintén teli tár
mpbeamme a szint elejére ugrás kezdő feltételekkel
mpsixthsense . . . . áthatolható falak ki/be
mpicu . . . . . . harmadik személy nézőpont ki/be
mptachometer . . . . . sebesség kijelzése ki/be
mpsizeme . . . . méret kijelzése ki/be
mpgps . . . . pozíció kijelzése ki/be

> MEDIEVAL: TOTAL WAR

Az alábbi kódokat írhatjuk be játék közben:



.mefoundsomeau. . . . . sok arany
.mefoundsomeag. . . . . sok ezüst
.mefoundsomecu. . . . . sok réz
.viagra. . . . . sok vas
.matteosartori. . . . . térkép felfedése
.deadringer. . . . . 1 000 000 Florin
.worksundays. . . . . minden építés 1 kör alatt
.badgerbunny. . . . . . . minden egység és épület
.conan. . . . . a lázadókkal játszhatunk

Ha a játékot -ian paraméterrel indítjuk, tehát ha a parancssorba a „medieval_TW.exe -ian" parancsot írjuk be, akkor játék közben a „g" billentyű segítségével minden területet és egységet láthatunk.

> BIG SCALE RACING

A menü vagy a játék alatt vihetjük be a kódokat az Enter leütésével befejezve.

lazybastard . . . . minden kocsit használhatunk
easywayout . . indulhatunk a következő kupáért
gimmepoints . . . . több pont
framerate . . . . információ gépünk sebességéről
pacman . . . . próbáld ki

> THE THING

A játékon belüli töltés és mentés engedélyezéséhez indítsuk el a Regeditet, majd menjünk a következő elemhez:

HKLM/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0

Itt új értéket adjunk meg „DoInGameLoadSave" névvel és 1 értékkel.

A játék Options menüjében ezután a Load és a Save megjelenik, ám a Load nem működik mindig rendesen.

> FREESPACE

Játék közben írjuk be: „**www.freespace2.com**", tartsuk lenyomva a „~" billentyűt, és üssük le mellette az alábbiak valamelyikét: (A csalások használatával nem juthatunk előrébb a játékban)

K . . . . célpont megsemmisítése
I . . . . sérthetetlenség
W . . . . korlátlan lőszer a saját hajónak
G . . . . minden elsődleges cél elvégezve
Shift G . . . . minden másodlagos cél elvégezve
Alt G . . . . minden bónusz cél elvégezve

GEN CON 2002



A próféta szólt tavaly ilyenkor a Sasából, amikor nagy kegyesen szorított egy oldalt az év legnagyobb szerepjátékos show-járól szóló beszámolónak az újságban (egyben az első dokumentált eset a világtörténelemben, hogy egy próféta a „jó' van, tolja' egy oldalt erről a bázról" szavakat használta). Így idén, amikor a Gen Con éles kanyarral fordult a számítógépes játékok felé, arcunkon a bennfentesek mosolyával írhatjuk, ti pedig olvashatjátok immár *hagyományos* beszámolónkat a show-ról, ami azért legalábbis a jólértesültség látszatát kelti. De félre az önfényezést: mire is ez a nagy változás az idén 35. születésnapját (!) ünneplő parti életében? Nos, az utóbbi években lassan, de biztosan laposodó buli szervezői székébe új menedzsment került, élén Peter Adkinsonnal (a bácsi, aki a Magic the Gathering kártyajáték kiadásával vált híressé és milliárdossá a közelmúltban), aki hamisítatlan amerikai pompomlányos-ingyensörös partit varázsolt a Gen Conból. A show profilváltása is ennek köszönhető, a hagyományos szerepjátékok uralma helyett idén kb. egyenlő részt foglaltak a szerep- kártya-, táblás- és számítógépes játékok, beszámolónkat is ebben a sorrendben ejtjük meg, természetesen az utolsó kategóriára koncentrálunk leginkább.

Először azonban néhány szót a külsőségekről: a Gen Conon idén több mint 25 000 látogató vett részt, formabontó programok és show-elemek gondoskodtak róla, hogy Milwaukee összes polgára tudomást szerezzen a buliról (a parti egyébként jövőre Indianapolisba költözik). Ilyen esemény volt a Block Party nevű éjszakai utcabál, amelynek csúcspontjaként a szabadtéren felépített ringben híres és kevésbé híres szakmabeliek mérték össze az ökleiket, a nehézsúlyú kategóriában a White Wolf szerepjáték-kiadó alapítója, Steve Wieck technikai K.O.-val diadalmaskodott a Wizard of the Coast egyik illusztrátora fölött. Ha azt mondom, megdöbbentő élmény volt a játéktervező arcokat bokszolni látni, még nem mondtam semmit! A helyszínen egyébként népi kezdeményezés indult a buli jövő évi E3-on való megismétlésére, mit mondjak, szívesen megnézném egy Carmack-Sweeney pehelysúlyú rangadót... Második este a "Le Cirque de la Gen Con" hozta a frászt a helyiekre: a hangzatos név egy látványos cirkusz-parádét takart, amely után tucatnyi DJ tekerte a lemezeket hajnalig, hogy megint ne tudjon senki aludni. A harmadik napi látványosság a szimultán zajló harminc (!) "élő" RPG parti volt; ez olyan, mint a hagyományos szerepjáték, csak a szereplők be is öltöznek a karaktereik ruháiba, páncélt-fegyvert ragadnak, és sokoldalú dobókockák helyett fakardokkal gyűrik le a sárkányt. A legnagyobb sikert a Ravenloft-kaland aratta (ez az AD&D saját horror-világa), amelyben a hősök egy "Buffy, a vámpírok réme"-epizódot újítottak fel, és küzdöttek végig gótikus horror stílusban. A show alatt végig tartott a fantasy festők műveinek árverése, amely igen korrekt, 112 000 dolláros (majdnem 30 millió forint!) összbevétellel zárta kapuit. A LAN Arénában 32 csúcsra járatott kétgigás Athlon-GeForce 4 konfig várta a játékosokat – nem meglepő módon a szokásos Counter-Strike hegemónia helyett itt a Neverwinter Nightsot és a Warcraft 3-at láthattuk legtöbbet. Végül a legjobb poén: a klingon börtön. A show területén star trekes klingonnak maszkírozott járőr-csapatok mászkáltak össze-vissza, akiknek azonban a látványosság mellett volt egy extra móka-funkciójuk is: jutányos, ötdolláros ár fejében bárki levadásztathatta velük tetszőleges felebarátját, akit a marcona klingonok kíméletlenül elkaptak, és becsuktak a klingon börtönbe, amely a standok felett himbálódzó hatalmas ketrec volt, és ahol a „raboknak" klingon nyelvű nótákat kellett énekelniük egy hosszú negyedórán át... A tetőtől talpig jelmezbe beöltözött félnormális egyedek részvétele egyébként idén is jelentős volt a Gen Conon, szinte minden második sarkon Pókemberbe és Boba Fettbe botlott az elővigyázatlan látogató.

Röviden az „analóg" játékfelhozataltól... szerepjáték-vonalon a harmadik kiadású AD&D volt a király (a Dungeons and Dragons mozi bukásának ellenére újabb filmet is készítenek a játék alapján!), de úgy tűnik, a Call of Cthulhu és a Star Wars RPG is újabb reneszánszát éli, jelentősebb új versenyző nem nagyon volt, talán a John Woo-filmek hangulatát idéző Feng Shui című hongkongi akció-őrületet érdemes megemlíteni. A kártya-bizniszben szintén minden a régi, arat a Magic the Gathering (annak ellenére, hogy idén is jó érzékkel egy időpontra szervezték a Gen Cont és a Magic világbajnok-



ságot, csupán tízezer kilométer volt a két helyszín között...). A magicesek tömegei mellett eltörpültek ugyan, de azért feltűntek a színen a Legend of the Five Rings művelői, és az általános enyhe lenézéssel kezelt Pokémon-rajongók is, de új nagy durranást ezen a téren se láttunk. Végül a táblás játékok és az ehhez szervesen kapcsolódó miniatűr figura-festők birodalma következik: ők egy gyenge 1200 m2-es különteremben nyomták az ipart, ami elsősorban a Warhammer fantasy és sci-fi verzióját jelenti. Tombolt az új őrület, az extra-bizarr Fairy Meat, amelyikben a játékosok kannibál erdei tündérkéket (!) irányítanak, és céljuk a többi játékos figuráinak virtuális vacsorára való elfogyasztása. A legújabb trend az ólomfigura-festők (jó, persze hogy nem ólomból vannak, de rajtuk ragadt a név) között látszik kialakulni, én a Sziszifusz-szakkör nevet akasztottam rá: arról van szó, hogy az enyhén fanatikus arcok a hagyományos, kb. öt centis figurák elképesztően precíz kipingálását életnagyságú (!) bábuk, vagy inkább szobrok hasonlóan aprólékos kifestésére cserélik. Meghökkentő volt látni az ilyen figurákkal berendezett Aliens-jelenetet szálfa termetű tengerészgyalogosokkal meg idegen harcosokkal...

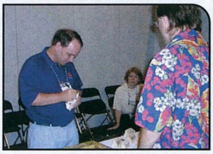
És most jöjjön a show minket leginkább érdeklő része: a számítógépes játékok. A bulin a hagyományoknak megfelelően csak a legnagyobb digitális játékkiadók (Electronic Arts, Microsoft, Sony, Infogrames...) vettek részt, ők azonban minden eddiginél nagyobb elánnal, az E3-ra emlékeztető stílusban adták elő magukat. A Microsoft például a show fő szponzoraként mindenhol jelen volt, és felépített vagy fél tucat óriásrobot-szerkezetet a kiállítási területen, amelyeknek a pilótafülkéjébe felmászva a Mechwarrior 4-gyel játszhatott az arra járó érdeklődő, a nép feje felett vagy három méterrel. A MS emellett a szokásos Impossible Creatures – Asherons Call 2 – Rise of Nations – Age of Mythology adu ász-kínálatát hozta el. Az IC körül volt a legkisebb hírverés, bár a cucc nagyon jól nézett ki, és már aránylag elfogadható sebességgel is futott (nem úgy, mint az E3-on levadászott bétaverziónk, amely alá nem tudtunk olyan gépet tenni, hogy a sebesség 10 frame/sec fölé kússzon...), de a kiállított verzió a játékmenetből, a különféle állatok génkevergetéséből vajmi keveset láttatott. Halkan be is jelentették, hogy eltolják a megjelenést 2003 első negyedévére.

Annál látványosabb volt az Asherons Call 2, amelyet már most kineveztünk az év legszebb online RPG-jének. A játékmenetben érdekes dolgokat láthatott a nép: például minden karakter képes bármilyen tárgyat arannyá változtatni, illetve az aranyat az AC2 világát uraló vadmágia „szerencsekerekébe” beledobni, hogy a legváratlanabb varázseffekteket hozza elő. Izgalmasnak tűnik a Vaultnak nevezett labirintusok bemutatkozása is: ezek olyan, szörnyekkel teli veszélyes helyek, ahol nem kapunk se tapasztalati pontot, se kincseket, igazából csak szívatjuk a karakterünket – viszont a játék sztoriját ezzel visszük előre, a Vaultok kipucolásával szoríthatjuk vissza a világon tomboló káoszt, és gyógyíthatjuk be a föld sebeit. Érdekes kísérlet: vajon a játékosok mekkora része fogja igazi szerepjátékoshoz méltóan feladni a „tápolást” és a kincsek harácsolását az extrém veszélyes, és semmi közvetlen haszonnal nem járó küldetések miatt?

Az Age of Mythologyról van a legjobb hírünk: Sandy Petersen és Paul Jaquays már csaknem végleges verziót mutogatott a MS standján. A játék egyszemélyes része egyetlen hatalmas (40-50 órányi játékidő!) hadjáratból áll, amelynek során a játék mindhárom résztvevőjét (vikingek, görögök, egyiptomiak) irányíthatjuk. A görögökkel kezdünk, és Trója ostrománál kapcsolódunk az alternatív történelembe (természetesen a híres faló megépítése vezet majd sikerre), ami aztán eléggé elszáll: Atlantiszra, majd az Alvilágba vet a sors, ahogy az istenek intrikái ide-oda dobálják hősünket (a háttérben egyébként a viszály viking istene, Loki kavarja a matériát erősen – hahaha, lelőttük a poént!). A játék egyébként a hősök körül forog, a bemutató alatt csupa ismerős névvel találkoztunk: a görögöknél Akhilleosz és Odüsszeusz volt velünk, a vikingeknél Vörös Erik, az egyiptomiaknál egy egész dinasztiányi Imhotep meg Ramszesz (a fáraóknak az a külön tápjuk, hogy reinkarnálódnak: ha az ellen fáradtságos munkával legyűri az egyiket, máris jön vidám „van máááásik!” felkiáltással az utód). Az MS-nél ismételten letették a nagyesküt, hogy a játék október végére kész lesz (jelenleg 60 fejlesztő dolgozik rajta!), és bár nekik átkos előítéleteink miatt alapvetően nem hiszünk, azért szorgosan fenjük a fogunkat az új Age-re...

A Rise of Nationsben nem nagyon tapasztaltunk egetverő újdonságokat, viszont a játék alapjai láthatóan egyre kiforrottabbak, ahogy múlnak a hónapok. Láthattunk egy ostromot: a japánok hadserege lerombolta az aztékok városát, majd elkezdte azték városként újjáépíteni – emiatt az újjáépítési kényszer miatt a stratégiai hódítás nyugodtabb ritmusúvá, átláthatóbbá vált. Bemutatkoztak az itt generálisnak nevezett hősök is, akik a szintjüknek megfelelő rádiuszban adnak különféle pluszokat a katonáknak a csatában: roppant izgalmassá és változatossá varázsolta a harcot, amikor mindkét fél 2-3 generálissal taktikázott a küzdelemben. A vicc az az egészben, hogy ezzel a generálisos mókával

> SID

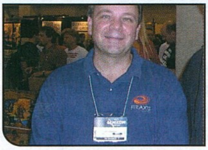


Peter Molyneux GDC-látogatásához kísértetiesen hasonlóan alakult Sid Meier idei Gen Conos kiruccanása. A játéktervező-félisten a közelben töltötte szabadságát feleségével és 12 éves fiukkal, és az egyik nap reggel családostul beugrott a show-ra, „csak köszönni pár régi havernak". Délután fél négykor a hangosbeszélő a félreérthetetlen „Itt Sid Meier felesége beszél: drágám, meguntuk a várakozást, este a szállodában találkozunk" szöveggel adta mindenki tudtára a híres vendég jelenlétét, aki addig sem nagyon látszott ki a rajongók és autogramvadászok csapatai alól, utána meg pláne. A hol az Infogrames (itt a közelgő Civ 3-kiegészítőt, a Play the Worldöt mutatták be), hol az Eagle Games (a Civ táblás játék-verziójának kiadója) standjánál felbukkanó Sid végül rögtönzött sajtótájékoztatót tartott, ahol az össznépi kérdezz-felelek hangzavarából az alábbi információmorzsákat csipegettük össze:

A Play the World elsősorban a multiplayer játékmódra fog koncentrálni, és 8 új népet mutat be: a spanyolokat, a mongolokat, a keltákat, az ottománokat, a koreaiakat, a karthágóiakat, a vikingeket és az arabokat.

A Sid Meier's Dinosaurs project jelenleg szünetel – reméljük, csak átmenetileg.

Sid megszerezte a MicroProse-nál megjelent régi klasszikus játékainak licenceit, ez azt jelenti, hogy nála a jog folytatást készíteni a Pirates!-hez, a Colonizationhöz, a Gunshiphez, az F15 Strike Eagle-höz és még vagy egy tucat legendás játékhoz.



Szintén a Firaxis Gameshez került a legendás X-COM sorozat folytatásának a joga is, ehhez külön megvették a NetImmerse engine-t (Freedom Force, Star Trek Bridge Commander stb.).

A következő Sid Meier-játék hivatalos bejelentésére októberig kell várnunk.

a C&C Generalsban próbálkoztak először (sőt, a játékot is erről nevezték el!), de westwoodéknak beletört a bicskájuk a hősök kiegyensúlyozásába, és inkább kivágták az egészet a játék terveiből. A RoN-ban viszont úgy tűnik, egész jól sikerül megoldani a feladatot.

A Sony standja teljes egészében az EverQuest körül forgott. Először is ott volt az EQ Playstation2-es verziója, amely ugyan sokkal szebb volt, mint a PC-s (na ja, a négy éves, Quake 1-engine-es EQ-nál tán még a Sasa is szebb... vagy inkább kevésbé csúnya, igen, ez a jobb kifejezés), de hát az online RPG-k esetében a látvány ritkán visz el mindent a hátán. Márpedig itt a szerepjáték-rendszer rettentő butításon ment keresztül, hogy konzolon is élvezhető és irányítható legyen, ezt még megfejeli a PS2 totális impotenciája, ami a többi játékossal való kommunikációt illeti (márpedig egy efféle játéknak ez a lelke, meg a sava-borsa ugye), így részemről nem sok jót jósolok a cuccnak – de ne legyen igazam. PC-s fronton az új EQ-kiegészítő, a direkt extra magas szintű karakterek számára kitalált Planes of Power volt a fő attrakció. A hatalom 18 létsíkja minden eddiginél hajmeresztőbb kalandokkal várja az utazókat: lesz itt gépesített világ, intergalaktikus börtönbolygó az univerzum legdurvább rosszfiúinak, vallásháborúba süllyedt világ, amelyik a játékosoktól várja a megváltást, meg még ki tudja, milyen gonoszságok, mindenesetre karácsony körül Norrath minden jelentősebb városában megnyílnak a Hatalom Síkjaira vezető teleportok.

Az EA birodalmában a gyakorlatilag már teljesen kész Earth and Beyond volt a fő látnivaló (bár ezt a kész állapotot megkérdőjelezi, hogy a megjelenést október közepére tolták, és a show-n is valami kétezer béta CD-t osztogattak szét a látogatók között). A bétateszterek által kicsit csalódottan fogadott online űropera egész kellemesen nézett ki, és maga a játékélmény is korrektnek tűnt, de kicsit gyanús, hogy nem magával a játékkal akarták eladni a játékot, hanem a körülötte felsorakoztatott sztárokkal és sztárocskákkal. Ott volt a hajókat tervező Doug Chiang, aki a Star Wars filmeket cserélte az Earth & Beyondra, a főbb karakterek hangját kölcsönző teljes szinkronstáb (nagy részük a Babylon 5 és a Star Trek Deep Space 9 sorozatokból lehet ismerős az elvetemültebb rajongóknak), valamint a filmjelenetek (Westwood-játék nem lehet meg filmjelenetek nélkül, oké?) „színész sztárja", Dorie Barton. Azért az idézőjel, mert a hölgy, bár vonzó, meg minden, az IMDB tanúsága szerint eddig össz-vissz egy szál másodosztályú tinihorrorban domborított – de annyi baj legyen, ha a játék jó lesz, részemről ezt elnézem.

Szegény Earth & Beyondot totálisan elnyomta azonban a teljesen hasonló stílusú Eve the Second Genesis, vagy ahogy az izlandi illetőségű fejlesztői hívják, Eve Online. Az Eve érdekessége (már azon felül, hogy grafikailag keresztbe lenyeli az összes konkurensét), hogy az égvilágon mindent a játékosok alakítanak benne, a kereskedelemtől és gazdaságtól a politikán át a technikai fejlődésig. Építkezhetünk, gyárakat, bányákat, cégeket alapíthatunk, tőzsdézhetünk, küldetéseket adhatunk játékostársainknak, vérdíjat tűzhetünk ki a nekünk nem tetszők fejére, akár úgy is játszhatunk, hogy ki sem lépünk az űrbe, csak a háttérből irányítjuk a történéseket. Klónoztathatjuk magunkat, így ha véletlenül kilőnék az űrhajónkat, majd a mentőkabint is, némi szintveszteség árán életben maradhatunk (az ilyen „halhatatlanság" miatt előbb-utóbb az összes játékos bosszúért fog lihegni, ami csodás kis anarchiát és kifogyhatatlan konfliktusforrásokat jelent).

A nemrég lezajlott párszáz fős alfateszt szociológiai kísérletnek is beillett volna, hetek alatt lezajlottak gazdasági és politikai válságok, tőzsdekrachok, szövetségek köttettek és bomlottak fel, kartellek és monopóliumok alakultak, majd szűntek meg fenyegetés, tárgyalás, esetleg tettlegesség hatására, napok kellettek csak hozzá, hogy az egész világ életre keljen, és szövevényes intrikák és háborúságok hálóját szője maga köré. Bár a játékot eredetileg „csak" online űrhajós-lövöldözős-kereskedős RPG-nek szánták, úgy tűnik, sokkal több lesz belőle: ha minden jól megy, az Eve megjelenésével végre eljön az, amire az Elite óta vár mindenki: az igazi sci-fi világszimulátor!

Végül meg kell említenem a Gen Con titkos befutóját, amelyből ugyan még nem nagyon láthattunk semmi érdemlegeset, de borzasztó izgalmasnak tűnik. A Delta Green a Cthulhu-mítoszt dolgozza fel (Lovecraft-licenc a zsebben), a Jagged Alliance és az X-COM stílusában, kis X-Akták beütéssel. A történet egy titkos kormányügynökség körül bonyolódik, amelyik az Ősi Istenek létezésének nyomára bukkan – innentől aztán nyakunkon a tébolyodott szekták és kimondhatatlan nevű szörnyek serege, mi meg vigyázhatunk ügynökeink testi és lelki épségére, meg menedzselhetjük az ügynökséget. Oké, elismerem, a sztori nagyon gázosan hangzik, mondom inkább az igazi ütőkártyát: a Delta Green alapja az azonos nevű szerepjáték-rendszer, amelyet John Tynes, a Magic the Gathering és a Call of Cthulhu szerepjáték társszerzője alkotott (a számítógépes verzió fejlesztésében is részt vesz), és amelyik '97-es megjelenése óta négyszer nyert Origin-díjat (ez a szerepjátékok Oscarja) „legjobb szerepjáték", „legjobb kiegészítő" és „legjobb játékon alapuló regény" kategóriákban.

Hát ennyit mára a Gen Conról, elképzelésem sincs, hogy fog ez beférni a neki tervezett két oldalba, mindenesetre jövőre veletek ugyanitt! ■ **HANCU**



QUAKECON 2002

Ahogy az id software az elmúlt évtizedben a PC-s játékipar egyre meghatározóbb szereplőjévé vált, úgy nőtte ki magát saját szervezésű bulijuk, a QuakeCon is. A valaha egyszerű LAN partinak indult rendezvény mára a játékvilág figyelmének középpontjában álló „mini-E3"-má vált. Idén több, mint 1500-an zarándokoltak el a texasi dög hőség kellős közepén Mesquite-be (ez Dallas egyik külvárosa), hogy quake-eljenek egy jót, találkozzanak Carmackékkal és barátaikkal, valamint (főleg!) láthassák a lassan hisztériába csapó várakozással övezett Doom 3-at...

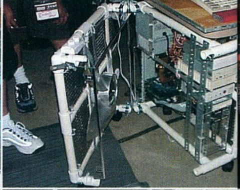
FELVEZETÉS. Az „id software barátai" címet viselő csapatok közül először a Ritual tartott előadást karaktermodellezés témakörben, valamint a Star Trek Elite Force 2-t mutatták be az Amerikában mindenhol komoly számban jelen levő Star Trek-rajongóknak. A Raven Software kisebb csalódást okozott, Rick Johnson ugyan több, mint egy órán át tartotta szóval a szép számú közönséget, de mindenről hajlandó volt beszélni, csak a Quake 4-ről nem. Az Aspy nevű alig ismert cég a Jedi Knight 2 és a RtCW Macintosh-portjaival aratott komoly közönségsikert, őket amolyan „népi hősöknek" tekintette mindenki, akik a Mac platform játékosaiért küzdenek a lelküket is kitéve. Megjegyzem, a JK2 Mac-változatát hosszú percekig kellett szemlélni, hogy rájöjjünk, nem a PC-s eredetit látjuk, ez pedig a két platform közti különbségeket ismerve óriási dolog.

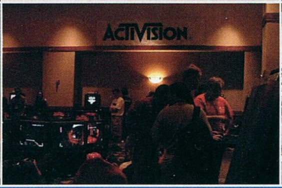
A közönség soraiban jelenlevő Mac-fanatikusok őszinte bánatára az is kiderült, hogy a Doom 3 Mac-verziója egyelőre még csak tervbe sincs véve, mivel még a Macintosh-rajongó John Carmack szerint sincs Mac-fronton olyan erőmű, amelyik elbírná a Doom 3 engine-t. Profi összeesküvés-elmélet gyártók persze azonnal a Microsoft kezét vélték felfedezni ebben is (mert Xbox-verzió viszont lesz). Ha már a portoknál tartunk, a RtCW képviseltette magát PS2- és Xbox-verzióban is, utóbbi meglepően jól játszható volt konzolos kontrollerrel is. A „nem-Doom 3" típusú találkozások sorát a mod-fejlesztők kerekasztala zárta, ahol Robert Duffy vezetésével, és többek között a Weapons Factory Arena, a Jailbreak, az Urban Terror, sőt az eredeti QuakeWorldös Capture the Flag fejlesztőinek részvételével zajlott a beszélgetés az eljövendő Doom 3-modok lehetőségeiről.

ELLENSÉGES TERÜLET. A show-n egyetlen olyan játék volt kiállítva, amelyik a Doom 3 mellett labdába tudott rúgni (elsősorban azért, mert itt lehetett először akcióban látni), ez pedig a RtCW kiegészítője, az Enemy Territory volt. A program nem is igazi kiegészítő, mivel önmagában játszható, és elsősorban a multiplayer, azon belül a csapatjátékokra, még azon belül is a népszerű „Axis vs. Allies" módra koncentrál. Nagy szerepet kapnak az utászok (minden egyes pályán más-más „buherálási" képességeket kapnak, továbbá aknákat telepíthetnek), és az új kémosztály, aki az ellenséges csapatba tartozó katonának tudja álcázni magát. A játékban már-már RPG-ket idéző képzettségi rendszer kap helyet, és a show-n bemutatott két játszható pálya alapján úgy tűnik, a Counter-Strike újabb erős vetélytársat kap a legnépszerűbb multiplayer shooter címért folytatott – mindeddig egyeselyes – versenyben. Az Enemy Territory elvileg karácsonyra megjelenik, bár gondot okozhat, hogy három különálló csapat három helyen fejleszti (a Mad Doc készíti a 12 pályás szingli kampányt, az

> **MACHINIMA**
>
> Hallott már valaki a Machinima-díjról? Őszintén megmondom, jómagam is csak akkor, amikor a QuakeCon egyik alprogramjaként kiosztották... Nos, a Machinima a játék-engine-ekkel készült filmek Oscar-díja. A gálán először láthatta a közönség az Unreal Tournament 2003 intróját, de hiába nézett ki egészen lélegzetelállítóan, nem nyert semmit (jól is néznénk ki, ha egy ízig-vérig id-s bulin olyasmi nyerne, aminek a címében ott az Unreal szócska...), a díjak nagy részét (legjobb film, rendezés és művészi grafika) az Anachronox vitte el. Életműdíjat kapott – marhára nem meglepő módon – az id software a Quake-sorozatért.





amatőr mod-készítőből profivá előlépett Splash Damage a multi pályákat, míg az alapjátékot készítő Gray Matternél írják az AI-t).

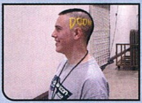
A VERSENYEK. A QuakeCon anno egyszerű Quake-versenynek indult, és bár mára alaposan kinőtte magát, az egyik fő attrakció idén is a verseny volt. A tavalyihoz hasonlóan az egyéni versenyzők ez évben is Quake 3-ban mérték össze tudásukat, a csapatok viszont már Return to Castle Wolfensteinben küzdöttek. Bár a pénzdíj azonos volt, az előbbi viadalt ezerszer nagyobb érdeklődés övezte. Már a selejtezők során megismétlődött a tavalyi döntő, ahol az időközben Szöulban világbajnoki címet is begyűjtött zeRo4 kikapott Fatal1tytől. Utóbbi így első számú esélyessé lépett elő, de az elődöntőben útját állta a világranglista-vezető Daler (huszáros hajrával, az utolsó két percben fordítva az eredményt 3:4-ről 7:5-re). Daler ellenfele a döntőben a verseny előtt teljesen ismeretlen, aztán fölényes győzelmei nyomán (a másik elődöntőt pl. 23:1-re nyerte...) hamar csodagyereknek kikiáltott orosz LeXer lett. A nagy összecsapásra a ProQ3DM6 pályán került sor, LeXer hamar megmutatta, rászolgált a nevére, villámtempóban magához vette a megahealth-t és a piros páncélt, s az előnyét kihasználva ellenállhatatlanul kergette végig Dalert a pályán, rakétákkal mutatva neki az utat a pokolba. Mire Dalernek sikerült kicsit összeszednie magát, az orosz 7:0-ra vezetett, és az óra is a félidő felé járt. LeXer innentől ügyes taktikával időhúzásra játszott, és két perccel a vége előtt, 11:4-es állással biztos győztesnek tűnt. Daler mindent egy lapra feltéve rohamozta végig az utolsó pillanatokat is, de csak 12:10-ig sikerült felhoznia magát – így a húszezer dolláros fődíjat a csendes orosz srác vihette haza, az illendőség kedvéért jegyezzük meg a további helyezetteket is: Daler, Fatal1ty és egy újabb orosz, Kuku. A RtCW-csapatbajnokság emellett igen nagy csendben zajlott, és végül a Team Doctors csapata vehette át a 25 000 dolláros első díjat az eSports (a névre a múlt havi számunk CPL-beszámolójából emlékezhettek) és a német Clan Kapitol előtt.

EGY EGÉSZEN JELENTÉKTELEN APRÓSÁG. Igen, végre a Doom 3-ról lesz szó, amely mellesleg teljes egészében uralta az idei QuakeCont. Két bemutató is volt, az egyik a máris legendává vált E3-as demó kibővített, felújított változata (11 helyett 15 percben), amely ugyanabban a „színházban" kapott helyet, mint az E3-on. A 640*480-ban, közepesre állított grafikai részletesség mellett futó E3-verzió után a mostanit 800*600-ban, maximumra húzott grafikával tolta a 2,2 gigás Intel proci, meg a Radeon 9700.

A demó leginkább a Star Wars felújított változatának hangulatát idézte – mindenki azt találgatta, melyikek az új jelenetek, és melyek a régiek. A legnagyobb felhördülést egy zombi elpusztítása okozta, egyrészt az itt bemutatkozó új fegyver, a géppuska (óh, a jó öreg chaingun...) miatt, másrészt azért, mert a szétlyuggatott zombi teljesen élethűen (hoppá, az év képzavara!) roskadt össze, majd gurult le egy lépcsőn magával sodorva ezt-azt. Mint kiderült, a Doom 3-hoz az id-s srácok ugyanolyan „rongybaba-fizikát" írtak, mint amilyent az UT2003-ban láthatunk! Bemutatkozott egy új szörny (a Doom 2 rakétás „Zsír bácsijaként" megismert revenant), láthattunk egy kültéri pályát a sok klausztrofób folyosó után, egy hosszú géppisztoly-párbajt egy démonok által megfertőzött tengerészgyalogossal, valamint egy vidám halál-jelenetet, melynek során egy piszkos rózsaszín mechadémon komótosan széttépte, majd felfalta hősünket. Umpf. Egyébként ez egész demóból az derült ki, hogy a Doom 3 sokkal lassabb tempójú, és messze ijesztőbb játék lesz, mint bármelyik id-program volt eddig.

A legjobb pedig csak ezután kezdődött: az egész estés, élő Doom 3 bemutató, a teljes id software (17 fő, több, mint bármikor eddig a cég történetében!) részvételével. Először Tim Willits, a játék vezető designere lépett a pódiumra, és bejelentette (hang fennakad, szó benn szakad, lehelet megszegik!), hogy most először nem előre felvett jelenetek, hanem éles Doom 3-játék következik. Az első jelenetben Tim a demóban is látott kövér zombit

› QUAKE-IFY YOUR BODY!

Egy ideje a komolyabb focirangadókon „illik" a legkeményebb rajongóknak csapatuk színeit tükröző arcfestéssel megjelenni, ezt már legalább 2-3 foci VB-n láthattunk, de QuakeConon először. A VIA által szponzorált külön bulin a vállalkozó szelleműek Andy Chang id-grafikustól kaphattak eredeti Quake-tetoválásokat, arcfestéseket, hajba nyírt Doom-logókat, vagy aki a saját fizimiskáját féltette, hát a kocsiját fújathatta tele id-s képekkel és logókkal. A bátrak jutalma egy-egy QuakeCon póló és egérpad, na meg a félelemmel vegyes tiszteletet tükröző pillantások voltak...

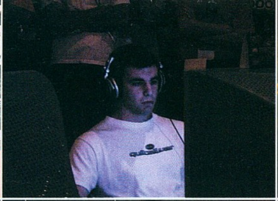
› MISS QUAKECON 2K2





A GeeKwearZ.com weboldal jóvoltából a QuakeConnak idén már saját szépségkirálynő-választása is volt. Bár az ilyen bulikon általában némileg nagyobb a pattanásos-szemüveges tinik aránya a Playboy-modelleknél, meglepően sok quaker-hölgy jelentkezett a versenyre, a húszas döntőt végül csaknem akkora érdeklődés kísérte, mint Carmack beszédét. Minden további kommentár nélkül íme a dobogós helyezettek...












kerülgette bemutatva a dinamikus fény-árnyékkezelést: és valóban, az ide-oda himbálódzó lámpák egészen életszerű árnyékokat varázsoltak a projektorra. Tim pisztollyal sorban kilőtte a lámpákat, majd jött az újabb produkció, ezúttal a per-poligon ütközésvizsgálatról. Az engine minden egyes poligonra külön-külön ütközésvizsgálatot számol, ezáltal el lehet lőni a szörnyek lába közt, vagy akár a hónuk alatt is (azt Tim be is mutatta), másrészt minden egyes találatkor a program pontosan tudja, hogy az hol érte a delikvenst, és ehhez mérten tudja animálni és deformálni a modelljét. Tim ezt demonstrálva szó szerint szitává lőtte a zombit, aki halálakor bemutatta a demóban már látott rongybaba-fizikát, de Timnek ez nem volt elég, és a Soldier of Fortune-t idéző csonkolásos hadműveleteket hajtott végre szerencsétlen élőhalotton, végül ráállt a test maradványaira, így az idővel újra életre kelő zombi nem tudott felállni, és szerencsétlenül vonaglott a közönség nagy derültségére. Willits csillogtatta még egy kicsit a fizikai engine-t dobozokat lelődözve polcokról, majd odabaktatott egy számítógép-konzolhoz bemutatva a játék kezelőfelületét. Ahogy hősünk közelebb hajolt a konzol képernyőjéhez, a célkereszt egérkurzorrá változott, és nagyon pofás, flash-szerű, animált felület mutatta emberünk következő feladatát. Tim nagy tapssal övezve vonult le a színpadról, és még nagyobb köszöntötte a helyére lépő Fred Nilssont, az id animációs specialistáját (aki az id előtt egyébként valami Shrek című jelentéktelen filmen dolgozott). Fred azt mutatta be, hogyan készül egy Doom 3 szörny.

A folyamat John Scott kézi rajzából indult ki, ebből készült először egy 800 000 poligonos modell. Ezután a munka kétfelé vált, az engine elkészítette a hipoly modellből a bumpmapet, közben a modellező lebutította a modellt 3000 poligonra. A lowpoly modellre rákerült a bump textúra, Fred pedig elkészítette az animációhoz szükséges csontozást a modellben, ráaggatta a csontvázra az előre elkészített 24 frame/sec sebességgel felvett mozgásokat, egy újabb program erre még rászámolta a rongybaba-fizikát, és hopp, fél óra alatt végig is száguldottunk egy szörny megszületésének több hetes folyamatán. A következő versenyző Robert Duffy volt, aki a pályatervező programot mutatta be. Az editorban real-time lehet váltani szerkesztő mód és játék mód között, így a designer azonnal láthatja, mit hegesztett össze a szerkesztőben. A pályaszerkesztés egyébként roppant felhasználóbarátnak tűnt, egyszerű drag and drop módszerrel lehetett a pályára bedobálni fényforrásokat, ellenfeleket vagy hanghatásokat (ezt már Christian Antkow mutatta be a Dolby 5.1 surround hatás kunsztjaival együtt). Duffyhoz ekkor Jim Dose, a pályákat történésekkel, élettel megtöltő scriptnyelv specialistája csatlakozott (régebben az Alice-t, a Medal of Honort és a RtCW-t scriptelte). A script leginkább a C++ nyelvre hasonlít, és az ebben járatlan földi halandó számára igen bonyolultnak tűnt, mindenesetre Dose könnyed ujjgyakorlatként dobott össze egy rövid jelenetet, amelyben nagy robajjal és szikraeső közepette (itt Dose kis kitérőt tett a particle effektszerkesztő segédprogramba) egy szörnyike áttöri a falat (kis csalás: a falat a szörnyek mozgásához hasonlóan Nilsson előre becsontozta, és az áttörést leanimálta), és ráront a játékosra.

Ekkor a bemutató már majd' három órája tartott, és csak most jött a java: maga az übergéniusz, John Carmack lépett színpadra! John először általánosságban beszélt a Doom 3 fejlesztéséről. Szavai szerint az id egész történetében nem volt még egy ennyire zökkenőmentesen zajló project, annak ellenére, hogy most többen dolgoznak együtt, mint valaha. Kiemelte, hogy a Doom 3 az első olyan id-játék, amelyikben az engine és maga a játék fejlesztése nem párhuzamosan zajlik, ehhez pedig mindenki nagy reményeket fűz, hiszen így Carmacknak most, hogy nagyjából befejezte az engine-t, jut ideje a pályatervezők, a scriptelők extra kívánságainak teljesítésére.
John mellékesen elárulta, hogy az engine-t alapvetően a GeForce1-es (!) kártyák feature-jeire tervezte, így a minimum hardver is GF1 (és legalább 1 gigás processzor) lesz. A Doom 3, mint már sokszor elmondták, alapvetően egyszemélyes játék lesz, nagyjából 20-25 óra játékidővel, a multiplayer a 4 fős deathmatch-re korlátozódik. Az engine elviekben bírja a több játékost is, így a további Doom 3-alapú játékokban nincs kizárva a négynél több résztvevő lehetősége. A Doom 3 erősen sztori-központú (itt többen a Half-Life-ot kezdték el emlegetni, John pedig sokatmondóan vigyorgott) lesz, kell majd NPC-kkel beszélgetnünk, és tárgyakat használnunk, de persze a lényeg a horrorisztikus hangulaton és az akción lesz. Már tervezés alatt áll két kiegészítő CD (egy egyszemélyes és egy multira kihegyezett) és az Xbox-változat is, amelyet külső céggel akarnak csináltatni (Carmack elvből nem nyúl konzolhoz).
A jövőre nézve John elmondta, hogy már elkezdte a kutatómunkát a következő engine-jéhez, amely az ATI R300-as, illetve az Nvidia NV30-as platformjait veszi minimum hardvernek. Carmack nem árult el sokat (és amit mondott, azt sem nagyon lehetett 150-es IQ és tízéves 3D-programozói gyakorlat nélkül felfogni), mindenesetre az biztos, hogy John a jövőben a 64, illetve a 128 bites színek felé fordul, és nagyon izgatja az Outcastból ismerős voxeles megjelenítés.
Carmack – köztünk szólva: igen nehezen követhető – techno-blablája után össznépi kérdezz-felelek kerekedett az id teljes stábjának részvételével. Itt aztán kiderültek újabb apró konkrétumok a játékról, például, hogy biztosan lesz benne láncfűrész és BFG, de a railgun valószínűleg kimarad, a fegyvereknek nem lesz másodlagos tüzelési módjuk, Linux-verzió biztosan lesz, és végül a legjobb... ezt szó szerint idézem: „nem szeretnénk olyan cég lenni, amelyik két E3-on is bemutatja ugyanazt a játékot".

Ez pedig azt jelenti, hogy a százezerszer hallott „amikor kész lesz" megjelenési dátum helyett új adatunk van: „amikor kész lesz, de még jövő május előtt"! Ezzel a végszóval búcsúzunk is, lassan lehet beszerezni a mérőszalagot, aztán vágni a centit minden idők legjobban várt játékának premierjéig! ■ **HANCU**



RESIDENT EVIL JÁTÉKSHOW



A megújult Gen Con és stabilan fergetegesnek számító Quakecon sem tudta elhomályosítani (legalább is számunkra:)) az Augusztus 17-én megrendezésre került Resident Evil Játékshow-t, amelyen sor került számos Xboxon megjelent újdonság bemutatása mellett a régóta dédelgetett DOA3 versenyünk lebonyolítására is.

A nagy horderejű esemény előzményeihez tartozik a 16-án este megtartott premier előtti Resident Evil: A Kaptár-vetítés, amelyen a Guru Gamer szerencsés olvasói és a szerkesztőség tagjai közösen vettek részt. Másnap tovább folytatódtak a borzalmak, így akinek a nagy meleg és a korai időpont nem jelentett akadályt, az ellátogatott a MOM park UCI mozijába, ahol az említett események tíz órától, kora délután kettőig zajlottak. Örömmel számolhatunk be arról, hogy az összejövetelt mind a Guru, mind pedig a MultiPlay! olvasóinak részéről végig jelentős érdeklődés kísérte. Fél tizenegyre a versenyzők kellőképpen bemelegítettek, és nem volt akadálya annak, hogy az öt darab Xboxon a DOA3 összecsapások megkezdődjenek. Közel 60-an ragadtak kontrollert az értékes nyereményekért, a játék élvezetéért, vagy éppen azért, hogy korábban félbe maradt csatáikat ezúttal végérvényesen eldöntsék. Talán nem éri szó a ház elejét, de úgy döntöttünk, hogy a versenybe a szervezők is benevezhetnek, természetesen azzal a feltétellel, hogy az esetleges díjakról lemondanak az utánuk következők javára. Mondanom sem kell, hogy részünkről a lehetőségnek még csak az átgondolása is túlzott önbizalomra vallott, hiszen a lendületes kezdést követően az elődöntőkre sorra elvéreztünk. Ekkor szűrtük le azt a tanulságot, hogy hiába a legyőzhetetlennek hitt karakterek, mint például Christie és Kasumi, ha egyszer jön Gen Fu, és mindenkit ellenállhatatlanul a földbe döngöl. Az „öreg" egészen a döntőig menetelt, ahol is a jet kune dós

› JÁTÉKSHOW KRONOLÓGIA

4:30 Az olvasókkal tartott premier előtti vetítés után kisebb ünnepséget rögtönöztünk, amelynek hajnali lefekvés lesz az eredménye.

7:00 Kis csapatunk egy része Sasánál ébred a 7650-es vidám dallamaira. Csak azért nem zúztuk atomjaira, mert tesztkészülék:).

9:00 Végre elkap mindenkit az események sodra. Sasával lelkesen telepítjük az Xboxokat, amikor is az egyik a bekapcsolást követően hatalmasat pukkan. Kővé váltan nézzük, ahogy az első füstcsíkok felszállnak a műanyag borítás alól – ebből végzetes meghibásodásra következtetünk. Némi tanakodás után kiderül, hogy 220 Voltot adtunk az egyetlen amerikai rendszerű Xboxunknak. A veszteség felett érzett fájdalmunkat elnyomjuk, a gépet pótoljuk, már csak egyetlen kérdés marad: ki mondja meg Grath-nek, aki a konzolját szívességből a rendelkezésünkre bocsátotta? A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy Grath azt hiszi, csak ugratjuk. Végül egész jól viseli, hogy kinyírtuk az Xboxszát, amely vélhetőleg az első volt az országban, és horribilis szállítási díjakkal együtt kisebb vagyonba került. Igazi jó buddhista az öreg:).

10:30 Szomorúan konstatáljuk, hogy a Gamecube-os Resident Evilből (amely az Xboxok melletti kivetítőn megy, és nagy áldozatok árán üzemeltük csak be) a nappali világosság miatt szinte semmi nem látszik.

10:30 Az egyik srác a vetélytársunk lapját lóbálva sétál a gépekhez, de vesztére Sasa kiszúrja. Komoly hangon megszólítjuk, hogy ne haragudj, de ide ezzel nem lehet bejönni. Nevetve kifejti, hogy csak kölcsön kapta, persze mi is nevetünk, hogy csak vicceltünk:).

11:15 Csumi a DOA3 versenyben 4:1-nél alaposan felidegesít (fölényeskedik), aminek az lesz az eredménye, hogy egyrészt olyan 23x egymás után nekizúzom a falnak, másrészt elkezdek minősíthetetlen stílusban káromkodni. Utóbbi eredménye, hogy érezhetően megnő a tekintélyem a körülöttünk állók között, és a fiatalok java elkezd nekem szurkolni (kétes dicsőség). Pozitív energiák ide vagy oda 4:4 után a harmadik, döntő ütközetben egyetlen ütéssel kikapok. Közben Réka szintén alulmarad Grath-tel szemben, de legalább a meccs alatt eldugjuk a szandálját, így egy darabig mezítláb rohangálva vezeti a döntőket. Teljes elégtétel, hogy Csumit a következő körben kiveri egy kis srác az egyik leggyengébb karakterrel:).

1:15 Döbbenetes, ahogy a Halo kinéz a 180 négyzetméteres vásznon, csak azt nem értem, ki játszik ilyen Istentelenül bénán vele. Később, mint kiderült Csumi konfigja hiányzott a „fenti" gépről, ezért invert irányítással kellett közlekednie. Ehhez képest, na meg tekintettel arra, hogy a kivetítő kis ablakából játszott lábujjhegyen, egész jól nyomta.

2:50 Hulla fáradtan a kajáldák felé vesszük az irányt. Közben azért mindenki arról beszél, hogy ezt a mai performanszt hogyan lehetne a következő játékshow-val felülmúlni.





Jann Lee-vel került szembe. Erre az öt győzelemig tartó végső harcra már a mozi nagytermében került sor, ahol a kivetítő előtt az eseményeket közel kétszáz ember követte. Remek játékkal, számtalan védekezésből indított ellentámadással Seres József felett (Jann Lee) végül is Bodó Zsolt (Gen Fu) győzedelmeskedett. Ekkor ért a buli a csúcspontjára, amikor is az erőteljes tapsot követően a technikus srácok beüzemelték az itthon egyedülálló digitális kivetítőt (a DOA3 döntőt a kontrollerek hossza miatt kisebb, a terem közepén elhelyezett készülék vetítette), és a 180 (! Mekkora lakásotok is van?:)) négyzetméteres vásznon feltűnt a Halo felejthetetlen hangulatú pályája, a Silent Cartographer. Mindez Dolby Digital hangokkal támogatva tényleg azt eredményezte, hogy minden jobb érzésű gamert kirázott a hideg, de ugyanez igaz volt ránk is, dacára annak, hogy korábban, a próbákon ezekkel a megdöbbentő vizuális és audioélményekkel már többször is szembesültünk. A Halót a RalliSport Challenge, az Enclave és a Jet Set Radio Future bemutatói követték, majd az egész rendezvényt a DOA3 verseny eredményhirdetése zárta. A nyerteseknek utólag is gratulálunk, és mindenkit szeretettel várunk a következő, remélhetőleg minél hamarabb esedékes Guru Gamer Játékshow-ra. ■ **SHOEBARON**

› SZPONZOROK

Köszönet a Samsungnak a kiváló TV-kért (CZ 21K22T), a Microsoftnak a nyereményekért, az UCI-nak a helyszínért, a digitális kivetítőért és a technikai tanácsadásért, a SPI-nak az ötlet támogatásáért és a szervezésért, végül az X-Multimédiashopnak a minden téren megnyilvánuló segítségért.

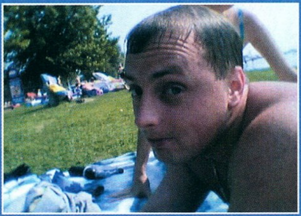


GURU TÁBOR 2002

A hagyományokhoz hasonlóan idén is megrendezésre került a nyár utolsó nagy bulija, a Guru tábor.

Több száz méter hálózati kábel, Quake III Arena, Counter Strike, BattleField 1942, Warcraft 3, filmvetítés, Xbox, teljes ellátás és persze a Balaton csodálatos északi partja várta a közel nyolcvan táborlakót, hogy az iskolakezdés előtt még egyszer utoljára kitombolhassák magukat.

A Guru team idén mindent megtett azért, hogy a szokásos hálózati játékokon kívül érdekes programokkal is elszórakoztassa az egybegyűlteket, ám Stöki több órán keresztül készített, amúgy kitűnő programajánlója sem volt képes a faházak elhagyására kényszeríteni olvasóinkat, akik az egy hét elteltével falfehéren távoztak a tett helyszínéről.





Pedig program akadt bőven. Idén először próbálhatták ki a táborlakók a Microsoft legújabb generációs konzolját, melynek debütálása fergetegesre sikeredett... volna, ha a nap 24-órájában a gép előtt ülő Stöki csak egy pillanatra is elengedte volna szorításából a gép kontrollerét, ráadásul habteste teljesen kitakarta a TV képernyőjét oszlásra késztetve ezzel az egybegyűlteket. Ugyancsak elvetélt ötletnek bizonyult a pár éve még működőképes Brazil Compó is, amely érdeklődés hiányában elmaradt, így a Levrov sztárja Lilyvel, PPetivel, Lazával és Ákossal az oldalán más szórakozás után nézett, minek végeredményeként sikerült porrá zúzni Lily kézfejét, miután ő nősténytigris mivoltát meghazudtolva harmadszorra sem volt képes elrántani a kezét Ákos autójának lecsukódó csomagtartója elől:).

A tábor igazi szenzációja – nem, nem a több szemtanúban megrökönyödést keltő, rohanó Grath látványára gondolok - a tradicionális Guru-Acomp focimeccs volt. Az idén felerősödött Guru Team szakítva szégyenletesnek mondható múltjával 6-6-os döntetlennel zárta a mérkőzést annak ellenére, hogy az időközben az Acomp csapatába szerződő Chris mindent megtett a győzelemért. Azt, gondolom, mondanom se kell, hogy a Guru-közeli személyek azonnal „árulónak" titulálták CD-szerkesztőnket, aki ezt nehezményezve mintegy másodpercenként kapott dührohamot a pályán. A nap záróakkordját a Laa-Yosh orra előtt becsapódó ebédlőajtó jelentette, minek következtében a vacsora nélkül maradt 3D-s mágus önmagából kivetkőzve próbálta meg dühét levezetni az ártatlan disznószemeivel pislogó séfen, aki a tábor végeztével szerződésben követelte Tamásunk jövőbeli eltiltását mindennemű Guruval kapcsolatos eseményről:).

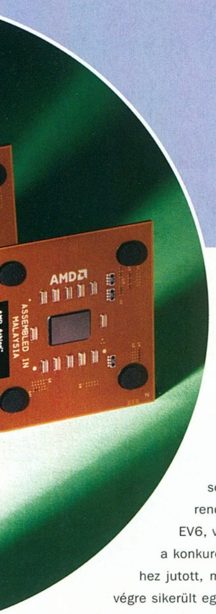


Az utolsó három napra végre Joshuát is körünkben üdvözölhettük, aki tiszteletre méltó tudását meghazudtolva csak és kizárólag a távoli Rock 'n' Roll csillagról és a rajta élő legendás Elvis Presley-ről volt hajlandó beszélni annak ellenére, hogy e téma rajta kívül az ég világon senkit nem érdekelt...

A tábor utolsó napján viharvert csapatunk bágyadtan feküdt az alsóörsi strandon, míg fent a táborlakók a hét folyamán először a fényre merészkedve csalódott pakolásba kezdtek. A számítógépeket kikapcsolták, a hálózati kábeleket felcsavarták, és szomorú viszlátot intettek a 2002-es év Guru táborának...

Találkozunk jövőre ugyanitt!!!!

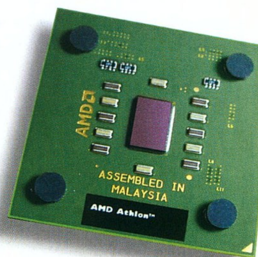
Végül szeretnénk köszönetet mondani a 3Comnak és a Bluefish Computernek, valamint az alábbi partnereinknek, akik a compók nyereményei biztosították: Acomp Kft., Herta, ITC Pixel Kft., Kelly-Tech Kft., Logitech Magyarország, Mycom Kft., Win Computer – Licencia Kft., Automex Kft., Dynamic Systems Kft., Ntech Kft., Ecobit Multimedia Kft. ■ **SASA**



> HARDVER

AMD: ATHLON XP PROCESSZOROK

Annak ellenére, hogy az elmúlt hónapokban az AMD K7 / Athlon XP processzorarchitektúrák jövőbeli módosításairól beszámoló írásaink meghatározó részét képezték rovatunknak, a múlt hónapban megjelent hivatalos sajtóközlemények tükrében úgy éreztük, egy végleges összefoglalását szeretnénk adni mindannak, ami a múltban történt, s amire a közeljövőben számítani lehet: Nagyjából három éve került sor az AMD hetedik generációs processzorának, a K7-nek a hivatalos bemutatójára, melyet – mint minden ilyen meghatározó eseményt – természetesen hihetetlen nagy érdeklődés követett. A jelenlévők többségének figyelme valamint kérdései elsősorban az új processzorra irányultak, ám voltak olyanok is, akik nem siklottak el a hozzá tartozó EV6 buszrendszer felett, és felismerve annak skálázhatóságában rejlő potenciálját, hatalmas jövőt jósoltak neki. Az EV6, vagy más néven Double Data Rate rendszerbusz, a K7 megjelenésekor annak legnagyobb fegyvere volt a konkurens Intel Pentium III-mal szemben, hiszen ennek alkalmazásával a K7 kétszer akkora sávszélességhez jutott, mint a processzoróriás fejlesztette ellenfele. Az elemzők akkori kijelentései szerint: „az AMD-nek végre sikerült egy olyan ütőkártyához jutnia az Intellel folytatott teljesítményharcban, melyet a későbbiekben ismételten fel tud majd használni..." Ez meg is történt, mikor a cég a processzorok órajelének folyamatos növelésével sem tudta már a kívánalmaknak megfelelő teljesítménynövekedést elérni, és az eredeti 100 / 200 MHz-en működő rendszerbuszról áttért a 133 / 266 MHz alkalmazására. A fejlesztések későbbi fázisaiban egyre újabb memóriaszabványok kerültek a K7 rendszerekben implementálásra: először a PC2100-as, majd – egy kis segítséggel a VIA Technologiestől – az aszinkron módban működő PC2700-as szabványú DDR SDRAM. Ez utóbbi használata ugyan gyorsabb írást és másolást tett lehetővé a memória felé és a memóriában, ám olvasáskor az adatoknak ugyanúgy át kellett haladniuk a processzor és a lapkakészlet közötti 2,1 GB/s-os sávszélességgel rendelkező FSB csatornán, mely – ha nem is sokkal, de – elmarad a DDR333-as memóriamodulok sávszélességének elméleti maximális keresztmetszetétől. Ebből adódóan kizárólag késleltetések beiktatásával lehetett a folyamatos adatáramot biztosítani, aminek következtében az ilyen modulokkal szerelt, időközben Athlon XP-re módosított elnevezésű rendszerek teljesítményében legfeljebb 3-4 százalékos gyorsulás jött létre. Az Athlon project továbbfejlesztésén ekkortájt az eredeti gárdának már csupán töredéke dolgozott tovább, hiszen a vállalat érdekei szerint mindenkit átcsoportosítottak a legnagyobb prioritással rendelkező új fejlesztés, a Hammer architektúra tervezési munkálataihoz. A költségvetés szabta korlátok miatt a mérnökök nem kezdhettek bele nagyobb szabású kísérletekbe, így a Hammer fejlesztése során szerzett tapasztalatokat felhasználva új megközelítésben, új eljárásokkal kezdték optimalizálni az Athlon teljesítményét. Ezek eredményeképpen júliusban hozzáláttak egy némileg áttervezett, 333 MHz-es rendszerbusszal rendelkező új Athlon XP teszteléséhez, mely folyamat augusztus 19-én ért véget teljes sikerrel: azonos órajelen az „új" processzor átlagosan 7-15 százalékos növekedést mutatott teljesítményben a korábbi 266 MHz-es FSB-n működő testvéréhez képest. A hardware-gyártók számára a cég már szeptember elején megkezdte az első PR 2700+ példányok legyártását, melyek hivatalosan csak október 7-én kerülnek bejelentésre. E modellek jelöléseit – AXDA2700DKV3D – az OPN táblázatban visszakeresve kiderül, hogy 0,13 mikronos gyártástechnológiával készült Thoroughbred maggal kerülnek forgalomba, és így másodszintű gyorsítótáruk mérete az Athlon XP család eddigi modelljeihez hasonlóan 256 KB. Az AMD sajtószóvivők nyilatkozatai szerint az Athlon XP 2700+ lesz az utolsó olyan processzor, amelyik Thoroughbred magra épül, a 2003 első negyedévében megjelenő 2800+ illetve 3000+ PR jelölésű modellek már az 512 KB L2 cache-t tartalmazó Barton maggal kerülnek gyártásra. Ezek teljesítményeiről egyelőre még semmiféle adat nem került nyilvánosságra, így csupán reménykedhetünk abban, hogy az XP család e tagjai is legalább akkora, 30%-os teljesítménynövekedésen mennek keresztül, mint a konkurens Intel cég Pentium 4-es processzorai a Willamette-ről Northwood magra és kétszer akkora gyorsítótárra történő váltásuk során.



Az év harmadik negyedévétől gyártott AMD Athlon XP processzorok:

1.67GHz	Athlon XP 2000+	
1.73GHz	Athlon XP 2100+	
1.8GHz	Athlon XP 2200+	
1.83GHz	Athlon XP 2300+	Advanced 333MHz FSB
2GHz	Athlon XP 2400+	
2GHz	Athlon XP 2500+	Advanced 333MHz FSB
2,13GHz	Athlon XP 2600+	
2,16GHz	Athlon XP 2700+	Advanced 333MHz FSB

HÍREK

INTEL: ÚJ LAPKAKÉSZLETEK, PENTIUM 4 HYPERTHREADING

Annak ellenére, hogy az Intel a Pentium 4 processzorcsalád legújabb szériáját, a 2,66 GHz-es valamint 2,8 GHz-es modelleket már szeptember utolsó hetében a nyilvánosság elé tárja, a hozzájuk tartozó, három új i845 – GE, GV, PE – lapkakészlet bemutatójára csak ezt követően három héttel, október közepén lehet számítani. Az eddig megjelent sajtóközleményekből azonban e bemutató nélkül is vázolni tudjuk főbb tulajdonságaikat, melyek a következők lennének: 400 / 533 MHz-es FSB, PC2100-as, illetve PC2700-as szabványú DDR SDRAM memóriatámogatás – ez utóbbi csupán az 533 MHz-es FSB frekvencia esetében engedélyezett -, valamint ICH4 South Bridge. Mint nevükből is kiderül, a háromból két lapkakészlet integrált grafikus magot tartalmaz, melyek frekvenciája 66 MHz-cel nőtt az előző széria óta, így jelenleg 266 MHz-en működnek. Az i845GV esetében érdemes megemlíteni, hogy mivel ezt az Intel kizárólag irodai gépekben történő felhasználásra szánja, ezért semmilyen külső AGP csatolófelülettel ellátott monitorvezérlőt nem fog támogatni. A legújabb irányelveknek megfelelően az e lapkakészletek köré épülő alaplapok mindegyike egyaránt támogatni fogja a processzor megnövelt órajele miatt ugyancsak megnőtt 82 Wattos hőleadást és elvezetést, valamint a HyperThreading technológiát.

Mint ismeretes, a HyperThreading alkalmazása lehetővé teszi a processzor számára, hogy két különálló szálon futó műveletsort egy időben, párhuzamosan végezzen el, anélkül hogy folyamatosan váltogatnia kellene közöttük. Mivel ennek feltétele, hogy a processzor szabad műveleti kapacitással rendelkezzen, ezért nem állítható róla, hogy teljesítménye megfelelne egy kétprocesszoros SMP rendszerének, ám a különálló számítási láncokat támogató programok esetében ezek akár 15 százalékot gyorsulhatnak alkalmazásától. Az Intel korábbi nyilatkozatai szerint, a HyperThreading implementálása asztali számítógépekbe szánt processzoraiban csupán a Pentium 4 0,09 mikronos csíkszélességgel készült Prescott magra történő váltása után következik be. Akárhogy is, az Intel időközben megváltoztathatta a dologgal kapcsolatos álláspontját, minek következtében elismerte, hogy a jelenleg forgalomban levő processzorok magjaiban is már megtalálható a HyperThreading technológia, mely az itt felhasznált tranzisztorok 5-10 százalékát teszi ki. Bejelentésükben kitértek arra is, hogy ez egyelőre le van tiltva a processzorokban, és csak a közeljövőben megjelenő 3,06 GHz-es Pentium 4-től felfelé válik elérhetővé. Ezek a processzorok a 0,13 mikronos Northwood magra épülnek, és valamikor az év negyedik negyedévében fognak piacra kerülni.

A fentebb említett három lapkakészlet mellett az Intel tervezi két másik, elsősorban szerverekbe szánt chipkészlet megjelentetését is. Az E7205 – kódnevén Grantine Bay – még az idén, valamikor október vége, november közepe táján fog megjelenni. Legfőbb tulajdonságai közé tartozik az 533 MHz-es Quad-pumped rendszerbusz, az AGP 3.0-ás szabvány, illetve a kétcsatornás PC1600-as, valamint PC2100-as DDR SDRAM memóriamodulok támogatása. Annak ellenére, hogy a párhuzamosan megjelenő, alsóbb kategóriás lapkakészletek esetében megfigyelhetjük a PC2700-as memóriavezérlő implementálását, az Intel a Grantine Bay esetében úgy határozott, hogy ezek alkalmazása teljesen felesleges lenne, hiszen a Pentium 4 processzor 533 MHz-es rendszerbuszának maximális sávszélessége 4,2 GB/s, mely pont egybeesik a kétcsatornás PC2100-as memóriák sávszélességével. Ezek alapján úgy tűnik, hogy teljesítmény szempontjából az E7205 tökéletes társa lesz a nemsokára megjelenő, 3,06 GHz-es HyperThreadinget támogató Pentium 4 processzoroknak.

A jövő év májusában kerül majd bemutatásra az Intel „legnagyobb”, Springdale kódnéven ismert lapkakészlete, mely a 667 MHz-es FSB mellett kétcsatornás PC2700-as DDR SDRAM memória, valamint AGP 3.0, Gigabit Ethernet és Serial ATA támogatással rendelkezik majd.



> IOMEGA: ÚJ ZIP-DRIVE

Manapság teljesen egyértelműnek vesszük, de egy évtizeddel ezelőtt még nem számított ennyire általánosnak és elterjedtnek a CD-Rom, pedig a felhasználókban már akkor is meg volt az igény egy hordozható, kompakt, újraírható digitális média iránt. E kívánalmaknak próbált eleget tenni 1994-ben az Iomega, ZIP-Drive névre keresztelt meghajtóinak megjelentetésével. Az első lemezek akkoriban hatalmasnak számító 100 MB-os kapacitással rendelkeztek, mely érték az évek múltával 250 MB-ra módosult. Az adattároló eszközök piacának akkor 2,5 százalékát magának tudható Iomega az újraírható CD szabvány megjelenését követően egyre nagyobb mértékben kezdett kiszorulni a piacról, mely elvesztett részesedését a napokban megjelenő, új ZIP meghajtóinak megjelentetésével szeretné visszaszerezni. A legújabb ZIP-Drive nem csupán gyorsabb működésében, de háromszor akkora kapacitásában is különbözik elődjétől. Hogy a korábbi egységek tulajdonosai számára is vonzó alternatívát nyújtson, az új meghajtó visszafelé kompatibilis, így egyaránt képes a 100 MB-os illetve 250 MB-os lemezek kezelésére – olvasására, írására. A felgyorsult működésben igen nagy szerepe van az új csatolófelületeknek, hiszen a piac jelenlegi kívánalmainak megfelelően két csatolófelület alkalmazásával kerül forgalomba: USB 2.0 valamint IEEE1394 FireWire szabványokban. Előbbi mintegy 180, utóbbi pedig 200 dollár körüli áron lesz elérhető augusztus végétől.



NVIDIA: NV18, NV28 ÉS NV30 GRAFIKUS PROCESSZOROK

Számtalan spekuláció látott már napvilágot a grafikus gyorsítók terén piacvezető szerepet betöltő Nvidia cég legújabb, legnagyobb volumenű processzorának, az NV30-nak megjelenésével kapcsolatban. Jelen esetben is csak egy újabbal tudunk szolgálni, melynek a többi közül talán legtöbb a valóságalapja: a várt megjelenésre az őszi Comdex szakkiállítás keretén belül lehet majd számítani. Ez azért is tűnik kézenfekvőnek, hiszen az Nvidia szóvivőinek állításai szerint a cég az NV30-at a karácsonyt megelőző időszakban szeretné piacra dobni, így a bejelentés szempontjából ideálisnak tűnik a november 18 és 22-ike között Las Vegasban megrendezett kiállítás.

Nemrégiben új Detonator driverek szivárogtak ki az Nvidiától, melyek szerint már nem kell sokat várnunk a legújabb NV18 és NV28 grafikus processzorok megjelenésére. Mint ismeretes, ezek csupán kis mértékben „felturbózott" változatai lesznek a jelenlegi forgalomban lévő GeForce4 termékeknek – ennek megfelelően nem is kell velük kapcsolatban egetverő teljesítménynövekedésre számítani. Ahogy az a driverek tartamából kiderül, két termék szűnik meg az Nvidia és partner cégeinek portfolióiban: egyik a GeForce4 Ti4400, másik pedig a GeForce4 MX460. Ezek gyártását a cég már a napokban be is szüntette, és csupán idő kérdése, hogy mikor tűnnek el véglegesen a piacról. Az Nvidia e lépése logikusnak mondható, hiszen a GeForce4 Ti4200-as kártyák mindkét termék eladásait igen erősen meghatározták. A felső kategóriás GeForce4 MX460 helyett a cég egy „Special Edition" GeForce4 MX440-et fog megjelentetni, melyen a 3,3 ns-os BGA DDR SDRAM memóriák által elérhető sebesség fogja kiváltani a 460 teljesítményét. A többi termék esetében minden marad a régiben, és valószínűleg az árukészlet kimerülésével fokozatosan fognak az új termékek a régi márkanevek alatt megjelenni, ami alól egyedüli kivételt a professzionális alkalmazásokhoz fejlesztett „Quadro" széria tagjai képviselik.





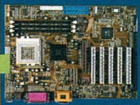
NV18.1	GeForce4 MX 440 - AGP 3.0
NV18.2	GeForce4 MX 440SE - AGP 3.0
NV18.3	GeForce4 MX 420 - AGP 3.0
NV18GL.1	Quadro4 580 XGL
NV18GL.2	Quadro4 280 NVS
NV18GL.3	Quadro4 380 XGL
NV28.1	GeForce4 Ti 4600 - AGP 3.0
NV28.2	GeForce4 Ti 4200 - AGP 3.0
NV28GL.1	Quadro4 980 XGL
NV28GL.2	Quadro4 780 XGL

BITBOYZ: GLAZE3D ÉS EGYÉB GRAFIKUS GYORSÍTÓK

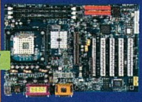
Nagyjából öt éve kerültek be először a köztudatba a Finn BitBoyz Oy csapat által fejlesztett Glaze3D grafikus processzor alapszintű specifikációi, mely értékek az akkor robbanásszerű növekedésnek induló grafikus gyorsítók piacán kivétel nélkül mindenkit maguk mögé utasítottak. Az előzetes teljesítményadatok mellett már a fejlesztés menete is páratlannak volt mondható, hiszen a csapat tagjai által maguk által készített software segítségével már akkor képes volt a kész grafikus mag működésének szimulálására ezzel is gyorsítva a tervezés ütemét. Mindezek ellenére újból és újból felmerülő nehézségekkel kellett szembenézniük, melyek eredményeképpen a megjelenési dátum oly mértékű halasztására került sor, hogy végül teljesen új generációs grafikus mag specifikációival voltak kénytelenek előállni. A Glaze3D létrejöttével kapcsolatban kialakult kételyeket azonban most bizonyosság váltja fel, ugyanis a cégvezetés az augusztus elején összehívott sajtótájékoztatóján közölte, hogy sem a grafikus kártya gyártása, sem pedig annak forgalmazása nem áll szándékukban, sokkal inkább szeretnék a technológiát továbbfejleszteni, majd pedig licencdíj ellenében kiadni. E kijelentéseknek megfelelően meg is kezdték a cég teljes átszervezését, aminek első lépeseként bezárták dallasi irodájukat. A jövőt illetően két termék azért bemutatásra került a sajtótájékoztatón: egyikük a soha meg nem jelenő „AXE" grafikus processzor, mely a Glaze3D lelkét képezte volna, a másikuk pedig egy mobil eszközökbe fejlesztett, minimális áramfelvétellel rendelkező miniatűr grafikus chip. Ez utóbbi képes vektorgrafikák és összetett görbékből álló poligonok színhelyes renderelésére átlátszósággal, vagy akár a felületek textúrázásával. A chippel együtt működik a hozzá írt software, mellyel az SVG – Scalable Vector Graphics – szabvány teljes mértében támogatottá válik. Mint a megnevezésből kiderül, az egység teljesítménye skálázható egy második processzor hozzáadásával, aminek keretén belül a későbbiekben az anti-aliasing is felkerül a támogatott műveletek listájára. ■ TATCOM

ACORP ALAPLAPOK TELJES KÍNÁLATA!

3 év helyszíni garanciával!



6PMA



P4 4S845A PIV



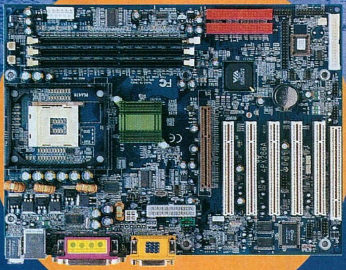
6A815EPD–I



6V8633A



56.6 külső modem



4PX266A

ACORP
ingyenesen
hívható
zöld szám:
06/80 204082

ACORP INTERNATIONAL

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

COOMP-KER

Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu

Mycom

Name String: Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.60GHz
Internal Clock: 2823.39 MHz — System Clock: 176.46 MHz
System Bus: 705.85 MHz QDR — Multiplier: 16.0

WCPUID **** MHz

Old Man TUNING

Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

WWW.GURUGAMER.HU

Lehet egy jobb ajánlatunk is?



Acorp ATX *nem integrált* alaplap, Celeron 1,3 GHz, 128MB SD RAM, 40GB HDD, FDD, 52xCD, GEF. 2, MX 400, 64 MB, bill., hangkártya, egér

HÁROM ÉV GARANCIÁVAL

76 720 Ft+ÁFA

PLUSZ EXTRÁK:
OEM Windows XP Home magyar: **25 100 Ft+ÁFA**
SAMTRON 56E 15" monitor: **27 800 Ft+ÁFA**
OEM Panda Antivirus Platinum: **2,000 Ft+ÁFA**
INGYEN HÁZHOZ SZÁLLÍTÁS!
Csak Bartók Béla úti megrendelés esetén.

QWERTY COMPUTER Alapítva: 1984-ben

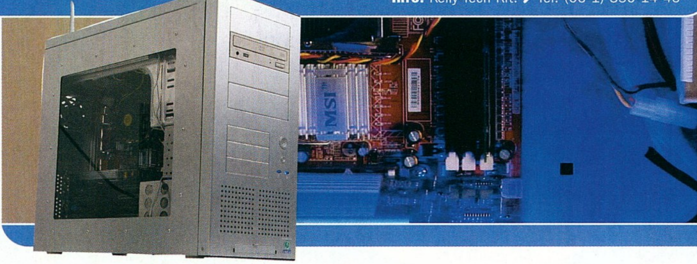
www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

További üzleteink: Mammut Üzletház - Budai Skála Áruház - Corvin Áruház

LIAN LI:
ÁTLÁTSZÓ CSOMAGOLÁS

Info: Kelly-Tech Kft. › Tel: (06-1) 350-14-46





Bár jelen sorok írója számára a Lian Li cégnév ismeretlenül csengett, de mint az a netes leírásokból kiderült, ez a gyártó a tengerentúlon egy ideje már igen közkedveltnek számít. Sőt, arra vonatkozó adatokat is találtunk, hogy a hard core gamerek közel 50 százaléka Lian Li terméket választott számítógép-házként, amely adat nyilván nem számít hivatalosnak, de azért közelítőleges értékként valószínűleg elfogadható (ugye itt lehet azzal játszani, hogy ki számít hard core gamernek:)). Itthon eddig nem találkozhattunk velük, ám ez az állapot 2002 őszén megváltozott, így aki fel akar zárkózni a nemzetközi élmezőnyhöz, az most megteheti. De nézzük, hogy mi fogta meg a játékosok egy részét, és hogy az ismertebb site-ok tesztjeiben elért kiváló minősítések minek köszönhetők.

A nálunk járt PC-6089-es alumínium ház kísértetiesen emlékeztet a CoolerMaster ATC sorozatának darabjaira, amelyekkel korábban egyetlen bajunk volt, ez pedig a közel százezer forintos áruk. A képekből jól láthatjátok, hogy itt a tajvani gyártók által közkedvelt szabad stílus – amely helyenként ötletesen merész, helyenként viszont kifejezetten ízléstelen megvalósításokat eredményezett – kevésbé érvényesül, és helyette valami egészen letisztult, egyszerű, ám mégis ízléses formavezetés került előtérbe. Aki ezt részesíti előnyben, az nem fog csalódni a belső kialakításban sem, amelynek az egyik legnagyobb vívmánya az eszközmentes szerelhetőség. Ez konkrétan azt jelenti, hogy az összes helyen, ahol rögzítés található, ott hüvelykujjal mozdítható csavarok teljesítenek szolgálatot, így elméletben a ház (leszámítva az alaplap és a drive-ok rögzítését) csavarhúzó nélkül menedzselhető.

Amint beszereltük az alaplapot, szembeötlő lesz a rendelkezésünkre álló jelentős tér, amely egy kevésbé komfortos ház után valóságos felüdülés. Sajnos a házhoz alapból nem tartozik energiaforrás, így a tápról külön kell gondoskodnunk. Ez egyrészt bosszantó, másrészt ne felejtsük el, hogy ebben a kategóriában ez inkább a kellő szabadságot, mintsem a zavaró hiányosságot jelenti. Miután beszereltük az alaplapot (rajta a CPU-val, a hűtővel és a memóriával), minden gond nélkül, pusztán kézi erővel rögzítettük az Enermax tápot, amely manuálisan állítható ventilátor-fordulatszám szabályzót és nagyon kultúráltan összefogott alaplapi tápcsatlakozót tartalmazott. A Lian Li a winchesterek elhelyezésére az átlagostól eltérő megoldást alkalmazott, ezért a meghajtókat függőlegesen egy winchesterkeretben kell rögzítenünk, amely összesen öt darab merevlemez tárolására alkalmas. A keretet két – szintén eszközmentes – csavar rögzíti, továbbá említésre méltó még, hogy a winchestereinket működés közben két darab, az előlap mögött elhelyezett ventilátor hűti. A „különleges" hűtőventilátorokból a PC-6089-ben összesen négy található, kettő a már említett HDD-keret előtt, egy közvetlenül a ház tetején, egy pedig a hátlapon a videokártya felett. Ezek összessége, a nagy tér és a kiváló elrendezés együttesen biztosítja a konfigurációnknak a lehető legalacsonyabb hőfokot, így a ház kiválóan alkalmas például erősen túlhajtott gépek befogadására. Az esztétikus hatást tovább fokozza, hogy a power és a HDD led – meglehetősen erős fénnyel – cyberkéken világít, illetve az a lehetséges fejlesztés is megvalósítható, hogy az oldalsó panelt némi többletráfordítással átlátszóra cserélhetjük. Ezzel aztán újabb epizód veszi kezdetét, amikor is nekiesünk a kábelek eltűntetésének, hogy a konfigurációnk a lehető legletisztultabb látványt nyújtsa (erről bővebben keretes írásunkban olvashattok). Végül feltétlen további pozitívumként értékelhető az előlapon található 2 darab 2.0-ás szabványt is támogató USB port, amelyek létjogosultságát az USB-s csatolófelületű eszközök rohamos elterjedése önmagában is erősen bizonyítja.

Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy minden téren a legjobb véleménnyel vagyunk a Lian Li PC-6089-es modelljéről, amely érezhetően tudatos, igényes és jól átgondolt mérnöki tervezés eredménye. Negatívumai számunkra nincsenek (egy jó tápot be kell szereznünk mellé), bár természetesen a kiemelkedő minőségért ezúttal is a pénztárcánk mélyére kell nyúlnunk. Ha meg akarjuk a terméket vásárolni, a házért 42 ezer Forintot, az átlátszó hátlapért pedig további 7 ezer forintot kell előkészítenünk. ■ **SHOEBARON**

› HAB A TORTÁN

Az átlátszó oldallap által kínált megnyerő látványt tovább fokozhatjuk, ha minden igyekezetünkkel azon vagyunk, hogy a belső kábeldzsungelt a nem látszó részek mögé rejtsük. Ezt a módszert érdemes a manapság divatos színes IDE kábelek beszerzésével megtámogatnunk, amelyek az ereket hengeralakban tartalmazzák, és átlátszó házakban például kifejezetten jól mutatnak (olyan 1500 Forintért szerezhetők be). Amennyiben mindezzel megvagyunk, és a végeredménnyel még mindig elégedetlenek lennénk, akkor jöhet a hab a tortára, azaz vásárolhatunk a házba két fluoreszkáló hideg katód sugárcsövet, amelyek a konfigurációt a nekünk tetsző fénnyel boríthatják be. Külön öröm, hogy mindez a ház árához viszonyítva tulajdonképpen baráti áron, a Coolink kínálatából már itthon is elérhető. Nálunk a kék változat aratott osztatlan sikert, de létezik zöld és piros cső is, amelyek darabjáért 2300 forintot, illetve a tápellátásukról gondoskodó átalakítóért (ez két csövet képes ellátni) további 2300 forintot kérnek. Cserébe este garantáltan a legnagyobb megelégedettséggel nézhetjük majd a kék fénnyel bevont konfigunkat, amelyből látvány terén egyelőre mindenképpen kihoztuk a maximumot.

HANGRENDSZEREK: PHILIPS

Info: www.multimedia.hu



A Philips honlapján böngészve az egyik eldugott szekcióban találhatunk rá a PC perifériákra, azon belül pedig a multimédia-termékekre. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Philips ilyen kis figyelmet fordít erre a termékvonalra, hanem a Philips vállalatcsoport az orvosi műszerektől a halogén izzókig mindent gyárt. Ama kevés elektronikai cég egyike, amelyik európaiként képes volt betörni az informatikai piacra a sok ázsiai kis tigris mellett. Hangrendszerei a rövid tesztelés alatt is megmutatták, hogy jogosan szerzett nagy hírnevet korábban a hifi-rendszerek terén.

Szinte minden kategóriából kaptunk bemutató példányt, így 2, 3 és hat hangszórós rendszerek is szerepelnek a tesztben. Megpróbáltuk mindegyiket abban a környezetben elhelyezni, amelyikre tervezték, így a két hangszórós rendszeren zenét és számítógépes hangeffektusokat, a három hangszóróson játékokat, a hat hangszórós rendszeren DVD filmet néztünk.

Az egyetlen két hangszórós rendszer (A1.2) a klasszikus kialakítást követte, aktív rendszerről lévén szó a teljesítményt nem az erősített hangkártya-kimenetről kapja, hanem a hagyományos line out csatlakozóról, és 220 Volt táplálja a hangerőt. Belül valószínűleg jól ki van tömve, hiszen mellőzte a recsegést és a doboz-hangzást, de ennek demonstrálására nem szedtük szét Ne várjunk tőle falrengető basszusokat, hiszen ahhoz megfelelő nagyságú hangszóró illik, ebben pedig csak 1,5 W-osak voltak.

A három hangszórós kialakítás mezőnyébe ketten érkeztek, az A2.310 és az A3.300. A három hangszórós kialakítás a hagyományos két hangszóró mellé egy mélynyomó mellékelését jelenti, mivel a szatellit hangszórók kis méretüknél fogva képtelenek a mély hangok leadására. A kisebbik teljesítménye 2*4 W a szatellit hangszórókon, és 12 W a mélynyomókon, a nagyobbiké ugyanezeken 2*6 W és 20 W. Utóbbi kialakítása jelentősen eltér a megszokottól, a szabadalmaztatott flat panel technológiát követve a szatellit hangszórók lapos kialakításúak, de ez mit sem von le hangzásukból. Ez utóbbit inkább játékra, az előbbit pedig zenehallgatásra ajánljuk, de a mélynyomó jelenléte nem teszi kizárttá egyik esetben sem bármilyen hangforrás hű megszólaltatását.

A hat hangszórós mezőny szintén kétszereplős volt, az A5.100 és az A2.610 részvételével. Mindkettő egy-egy csinos távirányítót kapott a bekapcsoláshoz és a hangerő szabályozásához; ez nagyon praktikus tud lenni, hiszen a távirányító hatósugara elegendő ahhoz, hogy a kanapén ülve kényelmesen szabályozhassuk a hangot. Ugyanis ezek a készülékek egyértelműen a DVD filmekhez készültek, hiszen a Dolby Digital hanggal rendelkező játékok még eléggé a fasorban vannak. Az A5.100-as modell 8 W-os szatellit sugárzókkal van felszerelve, de a középsugárzó - bár ugyanakkorának tűnik, mint a többi - 24 W-os, és a mélysugárzó is ilyen teljesítménnyel bír. Ez utóbbi hangszóró gumilábakon áll, egyetlen bassz-reflex nyílás található rajta, fából készült falai pedig rendkívül puha hangzást kölcsönöznek neki.

Az A2.610 kissé műanyagabb hangzást kapott, de ez csak akkor tűnik fel, ha a másikat is kipróbáljuk. A teljesítménye 5*6 W, valamint 20 W a mélynyomónak. Bemenete ugyanúgy analóg, mint az előző szetté, vagyis szükség van hozzá olyan hangkártyára, amelyik képes dekódolni a tömörített Dolby Digital hangsávokat, ilyennel például a Philips rendelkezik, de használhatjuk a SoundBlaster jól ismert termékeit is. A kábel szabványos mini jack aljzatokkal rendelkezik, ebből hármat kell használnunk az adatátvitelhez.

Sajnos e termékek egyetlen hibája, hogy a különleges kábelekkel korlátozzák a használhatóságukat. Például hiába szeretnénk nagyobb szobát hangosítani velük, a szatellit hangszórók RCA csatlakozása miatt több tízezer forintért kell kábeleket vagy hosszabbítókat venni hozzájuk, ha a standard 5 és 3 méteres hossz nem felel meg. De ez persze csak ebben a különleges esetben igaz, kisebb szobák vagy a kisebb hangszórók esetén nagyon ajánlott vételnek számítanak. ■ FLEX

SZABVÁNYOK ÚTVESZTŐJÉBEN: DVD

Bár a kijelentés közhelyszerűnek tűnik, de idén valóban történt valami a DVD világában. A DVD hihetetlenül erőre kapott. Japánban már több DVD-Video felvevőt értékesítenek, mint szalag alapút (magyarán mondva ott a DVD már végérvényesen lenyomta a szalagos videót), és hazánkban közel ugyanannyi műsoros DVD-Video lemez fogy, mint gyári Audio CD. Ami számunkra a legfontosabb: a DVD-írók ára a bűvös 100 ezer forintos küszöb alá zuhant. 1000-1500 forintért jó minőségű DVD-R lemezt is vásárolhatunk. A 16x-os DVD-ROM meghajtók 10 ezerért hazavihetők – nem is érdemes sima CD-ROM vásárlásán törni a fejünket, és ha CD-író vételén ábrándozunk, bátran megvehetjük a DVD-ROM olvasási képességekkel megspékelt combo meghajtók szinte bármelyikét – a technológia kinőtte a gyermekbetegségeit. Kétségtelen, hogy a DVD-szabvány a DVD-Video térhódításának köszönhetően maradt életben, nagyon emlékszem rá, amikor öt évvel ezelőtt az első, 1x-es DVD-ROM meghajtó beszerzésekor nagyítóval kellett vadásznom a DVD-Video lemezekre. Mindenki más teljesen bolondnak nézett, mert ugyan tátva maradt szájjal ámuldoztak a (japán feliratos) Terminator2 DVD nézése közben, de amikor megtudták, hogy mindez mennyibe került, és hogy milyen kevés film jelenik meg (akkortájt), egyértelműen halott ötletnek, sőt egyenesen pénzkidobásnak titulálták beruházásomat (khmm, a családi botrányról nem is beszélve). Amikor azonban megindultak az események, és régiónk filmforgalmazói is „rákaptak" az új piaci lehetőségeket felvillantó formátumra – nos, onnantól kezdve a DVD hazai diadalútja is a DVD-Video formátumban megjelenő filmek csillogó korongjaival lett kikövezve.

KÉRDÉSEK ÉS KÉRDÉSEK. A DVD-írás a bevezetőben említett látványos forradalom és áresés ellenére egyelőre még nem az átlagember pénztárcájához való – sajnos. Bár az írók feleannyiba kerülnek, mint 8 hónappal ezelőtt, de azért így sem olcsó mulatság egy DVD-R(W) író. A DVD+R(W) még annál is drágább, hiszen utóbbi szabvány jóval később indult, és egyrészt az újdonság jellege, másrészt a kissé fejlettebb technológia következtében még többe kerül. El is érkeztünk a legkényesebb ponthoz, ahol az egyszeri ember kétségbeesetten próbál rájönni, merre is kellene tovább indulni. Mert ha meg is van a DVD-íróra szánt pénzmag, még ott a kényes kérdés: DVD-R(W) vagy DVD+R(W) író legyen a kiválasztott? Ráadásul a DVD-RAM is ott kacsingat a háttérben, valamint rémisztő dolgokat hallhatunk-olvashatunk holmi 20 GB kapacitású, egy-két éven belül debütáló „überdévédé" szabványról, amelyik – természetesen a saját fejlesztői szerint – egykettőre lenyomja majd a jelenlegi DVD formátumokat. No, ez utóbbitól kell a legkevésbé tartani, hiszen a gondosan felépített DVD-Video kiadói infrastruktúra üzemeltetői (gyártók, filmkiadók, forgalmazók stb.) nagyon jól tudják, hogy az átlagembert (még ha nem is a szűk pénztárcájú, Kelet-Európai felhasználóról van szó) igencsak nehéz volt rávenni a VHS-ről való átállásra. Nagyon jól tudják, hogy még egy hirtelen váltást nemigen lehetne 4-5 éven belül látványos felháborodás nélkül keresztülvinni. Az emberek szeretik az állandóságot, szeretik tudni, hogy a sok pénzért megvásárolt lejátszóhoz még hosszú évekig lesznek elérhető, új filmek, és a sok-sok drága filmet sem kell majd újra megvenni az új lejátszók megjelenése miatt. Tehát attól biztosan nem kell félnünk, hogy a mostani DVD egyszer csak eltűnik a süllyesztőben. Ettől eltekintve a jelenlegi állapot messze nem egyszerű, ha mindenképp DVD-írót szeretnénk venni. A DVD-RAM szerintem kerülendő – egyrészt semmi fejlesztés nem várható a formátummal kapcsolatban, másrészt (elenyésző kivételektől eltekintve) nem olvasható DVD-ROM meghajtóban és DVD-Video lejátszóban. A lemez kényes (nem hiába erőltetik a „kazettás" változatot), az adatrögzítés lassú, és ami a legfontosabb: abszolút nem terjedt el. Vannak előnyei (az adattárolás szervezése a merevlemezekéhez hasonló elv miatt gyors, véletlenszerű adatelérést és módosítást tesz lehetővé), de még így sem versenyképes. Marad tehát a DVD-R(W) és a DVD+(W). Ügyeljünk rá, hogy az egyikben kötőjel (sokak szerint mínuszjel, hehe), a másikban pluszjel áll a DVD szó és az írhatóságra utaló R vagy RW rövidítés között.

HASONLÓSÁGOK. Melyiket érdemes venni? Először is tekintsük át, mi az, ami megegyezik a két írható szabványban. Először is a legfontosabb – minimális eltérésektől eltekintve a kapacitás azonos! A jelenlegi írható DVD-k a gyárilag préselt, egyoldalas, egyrétegű lemezekhez hasonlíthatók. A méret megadása a merevlemezekhez hasonlatos módon csalóka, hiszen a csomagoláson ugyan 4,8 GB áll, de ez valójában csak 4,38 Gigabájt kapacitást takar, ami közel 4485 Megabájt. Jelenleg nincs kétrétegű (azaz egy oldalon több mint 8 Gigabájt tárhelyet biztosító) írható DVD-szabvány, és nem is nagyon sietnek a technológia kifejlesztésével. Érhető okok miatt, hiszen a gyári a DVD-Video lemezek (amelyek legtöbbször kétrétegűek a filmek minőségének biztosítása végett) így nem másolhatók olyan egyszerűen – de erről még később szót ejthetünk. Tehát el kell fogadnunk, hogy 4,38 GB áll rendelkezésünkre egy-egy korongon, ez a DVD-R(W) és a DVD+R(W) esetén is így van. Nem kevés hely ez így sem, és ha 1000 forintos médiával számolunk (ami idén év végére minden bizonnyal általános lesz), akkor csak 37%-kal rosszabb a MB/forint értéke a DVD-nek, mint a CD-nek. A könnyebb kezelhetőség és kisebb helyigény (egy DVD-vel 6 CD helyét spórolhatjuk meg) figyelembe vételével valóban beláthatjuk, a DVD szép új világa nem véletlenül tetszetős (a CD lassan kikopik majd – végleg azonban még sokáig nem tűnik el). A méretek tehát azonosak mindkét szabvány esetén. Mind a két formátumnak van egyszer írható és újraírható változata. A lemezek egyformán kényesek (különösen az újraírhatók), egy gyári DVD-Video lemeznek meg sem kottyanó sérülés a DVD-R(W) vagy DVD+R(W) korongnak végzetes döfést jelenthet – a CD-nél sokkal fejlettebb hibajavító algoritmus ellenére ugyanolyan finoman kell a megírt DVD-inkkel bánni, mint megszokottan kényes CD-R(W) lemezeinkkel.

A DVD-R(W). Az első írható DVD szabvány nagy időbeli előnnyel, egyedül indult – ennek ellenére a győzelme egyáltalán nem biztos. Jelenleg 2x-es sebességű DVD-R írásra és 1x-es tempójú DVD-RW

újraírásra alkalmas lemezek és meghajtók vannak a boltok polcain. Az 1x-es sebességű írással egy lemez 56-57 perc, 2x-esen 28 perc alatt írható tele. A gyári préselt lemezekhez képest a DVD-R icipicit gyengébb optikai tulajdonsággal rendelkezik, de – mivel a DVD-R szabvány már viszonylag régi – a legtöbb meghajtó és lejátszó megbirkózik a feladattal, hiszen az eszközök gyártóinak volt idejük felkészíteni a meghajtókat ennek a szabványnak a kezelésére. A DVD-RW, azaz az újraírható lemez ennél rosszabb paraméterekkel rendelkezik, ezért olvasása többnyire lassú, nehézkes – persze, idővel ez is változhat, ahogy egyre rugalmasabb olvasási képességű meghajtók jelennek meg. A DVD-R lemezeket tehát a DVD-ROM meghajtók és az asztali DVD-Video lejátszók is jól olvassák, a konzolokról (PS2, X-BOX) nem is beszélve. A gyári korongokhoz mérten relatíve gyengébb optikai tulajdonsága ellenére tehát kitűnő választás, szinte teljes körű kompatibilitással dicsekedhet (bár ez inkább a szabvány ismertségén és a lejátszó eszközökbe épített támogatáson múlik, ha végképp rosszmájúak szeretnénk lenni). Meglepően kevés gyártó van jelen az írók piacán, szinte a Pioneer uralja a PC-s piac DVD-R(W)-író szegmensét – ez nem meglepő, hiszen a Pioneer a DVD-R(W) legharcosabb fejlesztője és támogatója egyben. Nagyon kellene viszont, hogy több DVD-R(W)-író gyártó is jelen legyen a PC-s piacon, mert így nincs egészséges harc, az árak csak nehezen mennek majd lejjebb. A nagyobb volumenű gyártás is olcsóbbá tenné a technológiát.

Arról nem is beszélve, hogy a Home Cinema területén magabiztosan mozgó Pioneer valahogy nem találja meg a megfelelő marketingstratégiát, amely a PC-k világában szükséges egy szabvány önálló menedzseléséhez. Oké, értem én, hogy nem ezen kellene múlnia, de egy technológiailag életképes szabvány önmagában még nem garancia (lásd Beta vs. VHS), kell mögé sok gyártó, nagy hírverés, magyarul: jó marketing. A Pioneer valahogy ebben nem jeleskedik, ha a PC-s dolgaikat nézzük. Példának okáért nem túl rózsás a terméktámogatási rendszerük sem, hiszen mind a 103/A03, mind a 104/A04-es DVD-R írójuk a mai napig hordoz olyan gyengeségeket, amelyekre a cég terméktámogatás címén nyújtott orvossága nevetséges. 2002-ben nem szabadna egy DVD/CD-írónak DMA-gondokkal, alaplapi chipkészletekkel való összeférhetetlenségekkel, kényes kábelezési és konfigurálási problémákkal küszködnie. Apróságoknak tűnnek, de ha valaki belefut egy ilyen problémába, akkor majd meglepődik, milyen kevés segítséget kap. Ugyan itt és most általában kellene szólnunk a PC-s DVD-R(W) írókról, de mivel a Pioneer adja el a DVD-R írók 90%-át, ezért joggal gondolom, hogy minden, általuk felmutatott gyengeség nagy hatással bír az egész formátum megítélésére. Idén debütálnak a 4x-es DVD-R írók, ez biztosan nagy lökést ad a szabványnak. Remélem, lesznek megfelelő lemezek is a piacon – sajnos egyelőre a 2x-es DVD-R írással is vannak minőségi bajok. Érdemes minőségi lemezre dolgozni, és legtöbbször nem a márkajelzés számít, hanem a korong „valódi" gyártója. A márkanevek kapcsán egyelőre nem nyilatkozom, mert még nincs végleges, kialakult piaci rend, nem tudni, hogy a „neves" márkák melyik gyártóval dolgoztatnak (mondanom se kell, a legtöbb nagy név saját maga nem is gyárt lemezt – megszokhattuk ezt már a CD-R lemezekkel kapcsolatban).

DVD+R(W). A DVD+RW Alliance néven alakult szövetség nagy késéssel és nem kevés lemaradással fogott hozzá, hogy az addigra már biztos pozícióban üldögélő DVD-R(W) ellen induljon. A szövetség igen jelentős cégekből áll, a csoport legmeghatározóbb tagja azonban egyértelműen a Philips cégóriás. Nem hiába emlegetik a DVD-R(W) és DVD+R(W) közötti harcot Pioneer Vs. Philips küzdelemnek. Hiba lenne azonban azt hinni, hogy a két egymásnak feszülő formátum mögött csak ez a két cég áll, hiszen mindkét fél népes és nagyon ütős „névsort" tud felmutatni. A DVD-R(W) szekértábor ráadásul (mivel a lemezük olvasása egyelőre jobb kompatibilitást tud felmutatni) joggal (?) érvelhet azzal, hogy őket igazából már mindenki támogatja. A DVD+R(W) azonban vitathatatlanul újabb technológia, kissé megfontoltabb koncepció alapján született meg. Először is tudni kell, hogy a formátum összefogó jelölése a „DVD+RW", és bár egyszer írható DVD+R lemez is van a kínálatban, de ezen is szerepel a DVD+RW embléma, ami félreértésekre adhat okot. Az alaphelyzet ugyanis az volt, hogy a DVD+RW Alliance olyan szabványt szeretett volna kidolgozni, amelyik nem csupán a számítógépes DVD-írás alapjául szolgálhat, de egyben megoldást kínál az asztali DVD-Video felvevők építésére is. A DVD+RW szabvány tehát nem korlátozódik egy írható formátum technikai meghatározására, de magában foglal egy olyan komplett rendszert is, amelynek alapján az otthoni, DVD-alapú videózás is megvalósítható. Mivel ehhez mindenképpen újraírható, azaz törölhető, többször felhasználható média szükséges (a szalagos adattároló rendszerek analógiájaként, de annál jelentősen rugalmasabban és persze sokkal jobb minőségben), ezért a DVD+RW, azaz az újraírható lemezük előbb került kifejlesztésre, mint az egyszer írható DVD+R korong. Ebből lett egy kisebb botrány is, mivel az első generációs PC-s DVD+RW írók nem képesek írni az utólag megjelent DVD+R lemezeket (szerencsére az asztali DVD+RW felvevőket lehetett frissíteni). Erről már írtam a Guru oldalain a DVD+RW írók tesztelésekor. Maguk a DVD+R és DVD+RW lemezek egyértelműen jobb technikai paraméterekkel rendelkeznek, mint a DVD-R vagy DVD-RW korongok. Ugyanis a szabvány fejlesztői igyekeztek megvalósítani azt, hogy ugyanazokkal a fizikai paraméterekkel lehessen olvasni ezeket a lemezeket, mint a gyárban préselt korongokat. Hogy ezt milyen jól sikerül megvalósítani, arra a legjobb bizonyíték az, hogy a DVD+R és a DVD+RW lemezek kapásból 2,4x-es sebességgel írhatók, és ezzel együtt tudják hozni a fentebb említett bámulatos optikai minőséget. A gond csak az, hogy minden DVD lemezen található egy média-azonosító jel, amelyik természetesen eltérő a DVD-R, RW, DVD+R, és RW lemezeken. Ez alapján döntheti a DVD-ROM olvasó vagy lejátszó, hogy milyen beállítással kell olvasnia a behelyezett lemezt. Ha egy drive nem ismeri a DVD+R(W) azonosító jelét, akkor visszautasíthatja a lejátszását – ez az oka annak, hogy egyes lejátszókban nem működnek a DVD+R(W) lemezek, és nem az, hogy rosszabb minőségűek a DVD-R(W)-nél. Szerencsés esetben, ha egy meghajtó nem ismeri fel a DVD+R(W) lemezt, de megpróbálja a gyári lemezekhez beállított paraméterekkel olvasni, akkor a korong hibátlanul lejátszható lesz köszönhetően a lemez optikai tulajdonságainak. Persze van egy kis csel, amellyel a DVD+RW lemezekre olyan média-azonosító jelet írathatunk az íróval, hogy onnantól fogva a korong DVD-ROM lemeznek látszódjék, de valljuk be, a felhasználók nehezen értik meg az ilyesmit, és nem szeretnek külön programokkal trükközni. Ettől eltekintve viszont a DVD+RW marketingje kitűnő, és bár nem ennek kellene életben tartania egy szabványt, a mai világban ez már feltétlenül szükséges. A kompatibilitási gondok miatt ugyan sokan szidják a DVD+RW szabványt, de messze nem olyan rossz a helyzet, mint amit az előzetes tesztek mutattak (különösen, ha alkalmazzuk az említett cselt a DVD+RW lemezek azonosítójának átállításával). Meglepő, de a DVD+RW ennek a trükknek köszönhetően jobb, mint a DVD+R, amelynél – érthető okból – utólag már nem állítható át tetszés szerint ez a „kapcsoló" a lemezen.

Egyelőre ennyi fért ide, legközelebb folytatjuk!

■ **PPÉTER**

HOMOK A GÉPEZETBEN



DUO. Múlt havi fenyegetőzéseimet valóra váltva e helyütt folytatnám a BMW WilliamsF1 csapat informatikai hátterét bemutató írásunkat. Ennek jó részét továbbra is az előző számból megismert tesztmérnökkel, Chris Dietrichhel készített interjú tölti ki, míg a fennmaradó hányadban a kutatás/fejlesztési részleg által alkalmazott innovatív technológiákról esik szó. A K/F kapcsán rövid kitérőre is sor kerül a Ferrari versenyistálló irányába, végezetül a sort egy, a BMW WilliamsF1 által kifejlesztett, és jelenleg Ralf Schumacher által tesztelt különleges eszköz bemutatása zárja.

PRO. FOLYTATÁS AZ ELŐZŐ SZÁMBÓL. „Beüzemelem a komputereket, bekapcsolom a szervereket, és ellenőrzöm, hogy minden működik-e. Miután az ISDN vonal segítségével kiépítettem a kapcsolatot a gyárral, újabb, mindenre kiterjedő ellenőrzés következik. Ezt követően az autókkal kapcsolatos beállítások elvégzésére kerül sor: a szervereken található szoftvert feltöltjük a fedélzeti számítógépekbe. Előfordul, hogy a gyárban előzetesen konfigurált szoftver módosítására van szükség, ilyenkor a változtatásokat szintén az ISDN-en keresztül kapjuk meg.
Elvégezzük a beállításokat – rengeteg adatot kell bevinnünk az autó különböző részeinek kalibrálásához. Ha mindennel végeztünk, és az autó már a pályán van, a legfontosabb feladatunk azt monitorozni, hogy minden rendben van-e: az energiaelosztás, a sebességváltó szekrény és az összes tesztszenzor, amivel csak rendelkezünk. Időnként a motorra is vetünk egy-két pillantást, habár ez elsősorban a BMW feladata: az ő mérnökeik külön számítógépeken végzik munkájukat.
Ha valami gyanúsat észlelünk a motorral kapcsolatban, átszólunk a túloldalra (a BMW mérnökeinek), hogy „Láttátok ezt?" A válasz általában igen, mindenesetre ugyanezt a szívességet ők is megteszik nekünk. Erre azért van szükség, mert közel 100 csatornát kell folyamatosan monitorozni, így meglehetősen könnyű elsiklani valamilyen rendellenesség felett. Gyakran a hiba mibenléte sem azonnal nyilvánvaló, hiszen általában csak trendeket látunk, a drámai történések meglehetősen ritkák. Tehát hacsak valamilyen súlyos hiba, mondjuk teljes leállás nem történik, vagy valamelyik mérőműszer „elhal", és nem válaszol többé, akkor a trendekből nem feltétlenül lehet kiolvasni a választ. Vagyis meglehetősen ébernek kell lenni, és folyamatosan ellenőrizni. Mindez kissé unalmassá is válhat, hiszen mindig ugyanazokat a dolgokat kell figyelni. A koncentráció lanyhulása mindazonáltal nem engedhető meg, mert ha valamire nem ügyelünk, az szinte garantáltan elromlik."

A Williams oldalon általában van egy olyan hidraulika-szakértőnk, aki a számítógépnél ülve ellenőrzi az éppen kinn lévő autót – ha egyszerre két autónk van odakinn, akkor a munkája értelemszerűen megduplázódik. Aztán vannak ún. „versenymérnökök" is, akik közvetlenül valamelyik pilóta mellé vannak rendelve, őket pedig egy-egy gyakornok támogatja, akiknek az elsődleges feladata az adatok megfigyelése. Ez utóbbiak vagy a garázs valamelyik falánál üldögélnek (a falhoz rögzített infravörös hálózatnak köszönhetően lényegében bárhol lehetséges az adatokhoz hozzáférni), vagy a teherautó végében helyezkednek el. Függetlenül attól, hogy az adatok a telemetriáról érkeztek, vagy pedig az autó beállásakor töltöttük le őket, a file-ok közös diszkre kerülnek a szerverben, ahonnan aztán már közvetlenül is elérhetők.
Elengedhetetlenül fontos a megfelelő prioritások felállítása. Vannak olyan érzékelők, amelyek működése nélkülözhetetlen magának az autónak a működéséhez is. Ilyenek például a sebességszenzorok, amelyekből mindösszesen hat található az autón: egy mindegyik keréken, és kettő a belső részeken. Aztán itt van a hidraulikus nyomás, az akkumulátorok és a hidraulikus rendszer folyadékszintjének ellenőrzése. Vagy a sebességváltó szekrénybe szerelt érzékelők megfigyelése, amelyek jelzik, hogy az autó pontosan melyik fokozatban is van, továbbá a kuplung mozgását felügyelő szenzorok – mindezek meglehetősen alapvető dolgok. És miután megbizonyosodtunk arról, hogy minden megfelelően működik, még mindig ott van a hibanapló, amely folyamatosan frissül, ahogy az autó körbehalad a pályán. Ebbe azonnal bekerül minden hibajelenség, így azok nemcsak nyomon követhetővé vállnak, hanem lehetőség nyílik a közvetlen beavatkozásra is.

Azokat az adatfolyamban megjelenő hibákat, amelyek közvetlenül az autó valamelyik részegységének meghibásodására utalnak, „run-time status error"-nak nevezzük. Ez lényegében bármi lehet az egyik sebességérzékelő pillanatnyi leállásától kezdve egészen a kerék blokkolásáig fékezéskor (a versenyzők ti. a kanyarokban gyakran blokkolják a belső kerekeket, mivel az autó eleje nagyon merev). Tehát meglehetős tapasztalat szükségeltetik ahhoz, hogy valaki meg tudja mondani, pontosan mi is történt, pl. hogy nem a sebességérzékelő

romlott el, hanem a pilóta blokkolta a kereket. Vagyis sok múlik az egyéni „interpretáción", eldöntendő, hogy pontosan miben is áll a hiba mibenléte.

Miután az összes kritikus adatot ellenőriztük, rátérünk a nem kritikus adatokra, amelyek szinte csak azért kerülnek be az adatnaplóba, hogy boldoggá tegyék az elemzőket. A dolognak azért gyakorlati haszna is van, pl. ez alapján konfigurálják az autó olyan beállításait, mint a rugózás és a felfüggesztés, amelyek aztán közvetlenül befolyásolják a leszorító erőt és az autó első-hátsó egyensúlyát. Nyilvánvaló, hogy az ezeket az adatokat gyűjtő szenzorok kevésbé létfontosságúak az autó működése szempontjából, mindazonáltal nem nevezhetők teljesen haszontalannak - az ellenőrzésük viszont csak másodlagos fontosságú, vagyis csak akkor fordítunk rájuk figyelmet, ha az nem késlelteti az autót.

Az adott körre vonatkozó adatokat akkor kapjuk meg, amikor az autó elhalad a garázs mellett. A BMW-nél ezzel szemben az adatok valós időben állnak rendelkezésre, igaz, nem képesek minden csatornát nyomon követni, mivel a sávszélesség ehhez nem elegendő, így csak a legfontosabbakat monitorozzák. Mivel minden körben jön egy hasonló adatcsomag, mindössze csak egy perccel vagyunk elmaradva a tényleges történésektől. Amikor az autó a garázsba érkezik, rácsatlakoztatunk egy földi vonalat is - ekkor a részletes, visszamenőleges ellenőrzés kedvéért minden adatot letöltünk. Amikor a szerverekbe történő letöltés befejeződött, mindenki hozzáférhet az adatokhoz, aki a pályán kiépített helyi hálózatra csatlakozik.

Ezután továbbküldjük az adatokat; van egy „SendData"-nak nevezett programunk, amely, ha új file jelenlétét érzékeli, az ISDN vonalon keresztül automatikusan elküldi azt a gyár részére, tehát mindössze néhány másodperces késleltetéssel az ott ülők is láthatják azt. A gyárban közel 350 olyan emberünk van, akik a komputerük előtt ülve ellenőrzik az adatokat, így aztán meglehetősen gyorsan kiderül, ha valahol hibáztunk. Lényegében ezek az emberek alkotják a mi tartalékunkat...

Gyakran támad olyan érzésünk, mintha a Nagy Testvér figyelne minket. Ha valamit rosszul csináltunk, valaki egészen biztosan felhívja rá a figyelmünket; mindazonáltal ezek a fürkésző szempárok sokszor komoly segítséget jelentenek. Mindezen felül vannak olyan rendszerspecialistáink is, akik rendkívül képzettek a hidraulika terén, így általában mindent felfedeznek, ami felett mi elsiklottunk; majd felhívnak minket, esetleg küldenek egy e-mailt. Ez nem a szokásos internetes e-mail, hanem a gyár saját belső üzenetküldési rendszere, ennélfogva teljességgel biztonságos megoldást jelent akár helyi hálózaton keresztül használva is.

A versenyek manapság már abszolút rutinfeladatnak számítanak. Ezeken a jól szervezett hétvégeken lényegében nincs mit tesztelnünk – odamegyünk, pénteken megpróbáljuk a legjobb beállításokat összehozni, szombaton a legjobb rajtpozíciót elérni, vasárnap pedig győzni.

Amikor visszatérünk valamelyik tesztről vagy versenyről, leülünk a gyári megfelelőinkkel és megbeszélünk minden felmerülő kérdést. Ez a folyamatos kommunikáció általában egy nagy-nagy alkatrész-cserében csúcsosodik ki, amikor is elmondjuk, hogy mely alkatrészeket vegyenek vissza, és milyeneket küldjenek helyettük egy adott gond orvoslása végett. Az üzenetváltások nagyobbik része e-mailen keresztül történik, tehát csaknem valós idejű. Ha valami érdekes esemény történt akár a pályán, akár a gyárban, az információt feltétlenül megosztjuk egymással, és a probléma megoldásáról is beszámolunk.

Számomra sokáig a munka legérdekesebb részét az utazás és az a tény jelentette, hogy a legmagasabb szintű motorsport aktív részese lehettem, közel a pilótákhoz és az autókhoz, és mindenhez, ami ezzel jár. A sokévi robot mindazonáltal itt is megviseli az embereket, így manapság már nem utazom olyan sokat. Minden évben ugyanazokra a helyekre visszatérni, a szokásos köröket tenni a repülőtér és a pálya között... Viszont, amikor új helyszínekre jutunk el, és ott új tesztsorozatokra van szükség, az igazán izgalmas, és segít a lelkesedés fenntartásában.

A Forma1-ben mindig történik valami, legyen az akár a szabályok feletti vita, vagy akár valamelyik pilóta kizárása a versenyből. Valami mindig fenntartja az érdeklődésünket. Még ha a versenyek telente szünetelnek is, akkor is történik valami – pl. találgatások a felett, hogy Schumacher megnyeri-e a következő világbajnoki címét – csak pörög és pörög, nemde?"

INVENTIO. Ez az a pont, ahol sűrű köszönetnyilvánítások közepette búcsút mondunk Chris Dietrichnek és tesztmérnökökből álló csapatának, és rátérünk a BMW WilliamsF1 tevékenységi körének egyik informatikai szempontból hasonlóképp érdekes területére, a kutatás/fejlesztésre.

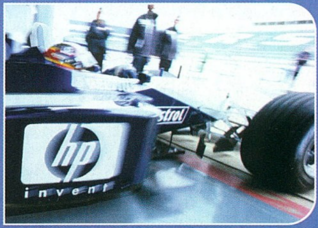
Itt mindjárt a sor elejére kívánkozik a csapat által használt mérnöki tervezőszoftverek és az azokat futtató komputerek kérdése, a BMW WilliamsF1 szakemberei ugyanis ezeknek az ún. CAE (Computer Aided Engineering) programoknak a segítségével végzik a versenyautó karosszériájának, lengéscsillapítóinak és motorjának (vagy stílusosan írjak inkább hajtóművet?) virtuális megalkotását. Mindehhez a platformot a mindmáig a RISC/UNIX világ leggyorsabbjainak számító HP AlphaServer rendszerek szolgáltatják, amelyeket a mérnökök egyúttal a versenyautó áramlástani tulajdonságainak és szerkezeti erősségének pontos modellezésére is felhasználnak. Sőt, ezeken a komputereken készül el az a Dietrich által sokat emlegetett „konfigurációs csomag" (setup), amely az autó fedélzeti számítógépébe töltve automatikusan elvégzi az ezredmilliméter pontosságú finomhangolásokat.

Az előbb említett aerodinamikai kutatásoknál maradva: ez az a részterület, ahol a brutális teljesítményt felvonultató hardver szerepe a leginkább felértékelődik, ti. az ún. CFD (Computational Fluid Dynamics) számítások rendkívüli számítási teljesítményt igényelnek. Szerencsére napjaink szuperkomputerei már nem csak a kérdéses matematikai műveletek elvégzésére, hanem teljes körű, 3D-s vizuális modellezésre is képesek, vagyis a mérnökök saját szemükkel győződhetnek meg arról, hogy az adott beállítás pontosan mit is eredményez. Azt talán már mondanom sem kell, hogy a fizikairól virtuális modellezésre való áttérés milyen óriási időmegtakarítást jelent a szakemberek számára: a tényleges prototípust immár elegendő a szimuláció utolsó fázisában megépíteni. Azért a „hagyományos" szélcsatorna-kísérletek így sem maradnak el teljesen, hiszen a végső aerodinamikai beállításokat csak ezek segítségével lehet elvégezni - ám ennek befejeztével már a tesztpálya a következő állomás, ahol a tervezőmérnököktől Dietrich és társai veszik át a főszerepet.

Míg a motor megtervezésével kapcsolatos teendők kivétel nélkül a BMW feladatai közé tartoznak, addig az aerodinamikai kísérleteket a Williams groove-i gyárában végzik. Az itt található CFD













tesztlaboratórium szíve az a HPC 160 szuperszámítógép, amely a HP saját fejlesztésű, és az iparág által különösképp nagyra értékelt Tru64 UNIX operációs rendszerét futtatja, továbbá dedikált háttértár-hálózattal, ún. SAN-nal (Storage Area Network) is rendelkezik. Megjegyzendő, hogy egy ehhez hasonlatos (bár méreteiben értelemszerűen nagyobb) szuperszámítógép-fürt teljesít szolgálatot a legendás Pittsburghi Szuperkomputer Központban is: ez utóbbi, a világ legnagyobb teljesítményű számítógépeit összesítő listán (www.top500.org) az előkelő második helyet elfoglaló rendszer nem kevesebb, mint 6 billió művelet elvégzésére képes másodpercenként. Sőt, a CFD HPC 160-nal megegyező alapokra épül majd az a 100 billió művelet/másodperces teljesítményre tervezett ASCI Q is, amelyet remélhetőleg már senkinek sem kell bemutatnom (ld. Earth Simulator – Guru 06/02). A Williamsnél működő rendszer performanciája természetesen nem versenyezhet eme két szörnyeteg nyers erejével, ám arra mégis elegendő, hogy a korábban több hetet felemésztő áramlástani kísérleteket néhány órára (!) redukálja. A tesztsorozat időtartama természetesen így sem rövidül meg lényegesen, ám a mérnökök ugyanannyi idő alatt immár nagyságrendileg több tervet tudnak kipróbálni. Ahogy azt Geoff Willis, a Williams vezető aerodinamikai mérnöke összefoglalta: „Arra számítunk, hogy az új számítógépes erőforrással azonnal továbbfejleszthetjük a versenyautó designját. Bár a számítógéppel végzett aerodinamikai kutatómunka – más matematikai eszközökhöz hasonlóan – igen elterjedt a F1-ben, ennek igazi haszna az információk értelmezésének módjában és abban mutatkozik meg, hogy milyen gyorsan és pontosan lehet ezt visszacsatolni a tervezési folyamat előterébe. Úgy gondoljuk, hogy a HP által biztosított új szuper-számítógépes kapacitás és a tapasztalt aerodinamika-csapatunk együttese hozzásegít bennünket ahhoz, hogy optimális eredményeket érjünk el."

A Williams szuperkomputerével kapcsolatos legújabb fejlemény, hogy a július 4-i silverstone-i futammal egy időben a csapatot szponzoráló HP nagyjából kétszeresére növelte a rendszer összteljesítményét. Az amerikai cég mérnökei nemcsak a kiszolgálók közötti „egyszerű" interconnecteket cserélték ki kétszeres sávszélességűekre, hanem a memóriát és a tárkapacitást is jelentősen megnövelték. Így nemcsak a tervezés hatékonyságának további növelésére nyílt mód, hanem egy megtisztelő cím elnyerésére is, a változtatások után ugyanis az immár CFD HPC320-nak nevezett rendszer vált az Egyesült Királyság autóiparának legnagyobb teljesítményű fürtözött szuperszámítógép-konfigurációjává.

MARANELLO. Miután megismerkedtünk a BMW WilliamsF1 informatikai hátterével, talán nem haszontalan hasonló tárgyban kicsit körülnézi a Száguldó Cirkuszban mostanság egyeduralkodónak számító Ferrari versenyistállónál sem. Habár az olasz csapat e téren jóval kevesebb információt ad ki angol-német vetélytársánál, azt azért így is sikerült kideríteni, hogy legalábbis a CFD HPC320-hoz hasonló teljesítményű szuper-számítógépes kapacitást tudhat magáénak. A Ferrari legutoljára 2001-ben fejlesztette jelentősebben IT infrastruktúráját: ekkor hat négyprocesszoros AlphaServer rendszert vásárolt a BMW WilliamsF1 által is preferált HP-tól, ezáltal mindösszesen 21-re növelte az általa alkalmazott RISC/UNIX kiszolgálók számát. A győzhetetlen taljánok által elvégezni kívánt feladatok természetesen nem sokban különböznek a fent bemutatottaktól, vagyis szakembereik a szuperkomputereket ugyanúgy strukturális analízisre és áramlástani tesztekre használják. Az alkalmazások terén mindazonáltal már komoly különbségek fedezhetők fel, ti. a Ferrari kizárólag egyedi, a vele szoros kapcsolatban álló Ricardo Software által kifejlesztett programokat használ. Ezek neve (Marc, Nastran, Fluent, Star-CD, Vectis, Wave) valószínűleg még az orvosi esetnek számító Forma 1-es megszállottaknak sem mond sokat, így elégedjünk meg annyival, hogy rendkívül magas számítási performanciát igénylő alkalmazásról van szó. Sőt, ez a teljesítményéhség olyannyira komoly, hogy a rendszereket szállító HP az olasz versenyistálló kérésére külön szakértőt jelölt ki a hardver- és szoftverplatform párhuzamos optimalizálására. A hírek szerint eme úriember, bizonyos Enda O' Brien aztán annyira jól végezte munkáját, hogy nem csak az addigi teljesítmény nőtt a kétszeresére, hanem a fürtözött konfigurációk skálázhatósága terén is sikerült komoly előrelépést felmutatni – vélhetőleg a Ferrari nem kis örömére.

VISIO. Nagyjából a Magyar Nagydíjjal egy időben a BMW Technológiai Irodája új fejlesztéséről lebbentette fel a fátylat. Lényegében egy olyan miniatűr, alig 6x8 milliméteres kijelző-rendszerről van szó, amely Ralf Schumacher sisakjába integrálva lehetővé teszi a német pilóta számára, hogy nyomon követhessen számos, versenyautójával kapcsolatos információt. Ezzel az új „vizuális információs ablakkal" a BMW reményei szerint egyfajta új biztonsági standardot állít majd fel a Forma 1-ben, mivel eme eszköz segítségével a versenyző úgy tájékozódhat autója aktuális állapotáról, hogy figyelmét nem kell megosztania a kormányzás és a műszerfal között. Hála a sisakba ágyazott innovatív technológiának, a garázsból képesek a versenyző figyelmét felhívni akár a pálya egy adott szakaszán történt balesetre, akár egy nehéz kanyart még tovább bonyolító olajfoltra. „Ezzel az eszközzel a BMW újabb fontos lépést tett a biztonság növelése terén" – mondotta Ralf Schumacher, az angol-német csapat pilótája. A kijelzőt a szilíciumvölgybeli Palo Altóba települt BMW Technológiai Iroda fejlesztette ki számos helyi elektronikai céggel együttműködve, míg a sisakot az ennek gyártására szakosodott német cég, a Schuberth szállította. A BMW reményei szerint a tesztek még 2002-ben befejeződnek, így minden akadály elhárul az elől, hogy a különleges sisakot elsőszámú pilótájuk, a népszerű Ralfie már a következő versenyévadban használhassa.

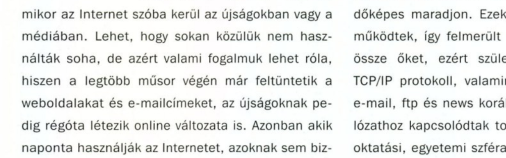
A kijelzőn keresztül történő garázs-pilóta kommunikációra külön csatorna szolgál, míg a sisakba integrált háttérár modul segítségével a kijelző számos különböző kép és üzenet megjelenítésére képes. Külön érdekesség, hogy a kijelző az aktuális képet úgy hozza létre, hogy azt a versenyző látszólag az autó előtt pillantsa meg, így elkerülhető, hogy a megjelenített információ elvonja a pilóta figyelmét a vezetéstől. A nagyfelbontású, true-color kijelző az ún. AMLCD (Active Matrix Liquid Crystal Display) technológiára épül, míg a képélességért az FFP (Free Form Prism) eljárás felelős, amely a kívánt hatást elsősorban a lencséket alkotó különleges részegységek segítségével éri el.

SILENTIO. Őszintén remélem, hogy ennek a kétrészes „különszámnak" köszönhetően legalább részben sikerült egyfajta kettős mércének megfelelnem, és az információra éhes Forma1 rajongók mellett a technológiai újdonságokra kíváncsi rajongótábor érdeklődését is kielégítenem. Mindazonáltal a következő számtól kezdve a dolgok megszokott rendje visszaáll, vagyis a rovatunktól megszokott módon az érdekesnél érdekesebb cyberkütyük inváziójára lehet számítani. Ám addig is, míg az új szám eljövend, s persze az egyhónapnyi kényszerű csend feszültségét is oldandó, álljék itt módosított, újdonsült optimizmusomat híven kifejező ars poeticám: Earth & Soul & Rock'n'Roll – and dont't forget the Guru! ■ **JOSHUA**



HOGYAN MŰKÖDIK AZ INTERNET?

Folytatjuk a számítógépes világ rejtelmeit boncolgató sorozatunkat az Internet irányába nyitva. Múlt havi rovatunk a helyi, otthoni hálózatokról szólt, meglepetésemre nem kis sikert aratott: úgy tűnik, hogy egyrészt maga a téma is sokak számára homályos foltokat tartalmazott, másrészt sikerült pontosan olyan mennyiségben bővíteni az olvasók ismeretét, mely lefedte az összes szóba jöhető részletet, és az offline újság adta kereteken sem nőtt túl. Mivel a helyi hálózatok szoros kapcsolatban vannak az Internettel, nem is kell túl nagy váltás, hogy ráhangolódjunk aktuális témánkra.



Szerencsére egyre kevesebben néznek furcsán, mikor az Internet szóba kerül az újságokban vagy a médiában. Lehet, hogy sokan közülük nem használták soha, de azért valami fogalmuk lehet róla, hiszen a legtöbb műsor végén már feltüntetik a weboldalakat és e-mailcímeket, az újságoknak pedig régóta létezik online változata is. Azonban akik naponta használják az Internetet, azoknak sem biztos, hogy pontos ismeretük van arról, hogy ez az infrastruktúra hogyan is működik. Hiszen a lényeg, hogy beírom a weboldal címét, és kattintgatok, és minden megy a maga módján. Ez a cikk viszont azoknak készült, akik kíváncsiak arra, mi állhat a különböző internetes és hálózati hibaüzenetek mögött, hogyan találja meg a számítógép pillanatok alatt a CNN weboldalát az USA-ban, és miért sokkal lassabb néha egy-egy magyarországi weboldal, mint egy nyugat-európai.

Az Internet a 60-as években született meg, bár akkor még senki sem tudta, hogy ez lesz belőle. Az USA-ban hadászati célokból kifejlesztett ARPANET volt az elődje, a hálózat működésének az volt a célja, hogy elosztott módon, csomagkapcsolt módszerrel tudjon információkat továbbítani a hálózat gépei között, így ha néhány helyen a továbbító vonal vagy egy számítógép megsemmisülne, a kommunikáció automatikusan más csatornákra terelődjön, ezáltal a pókhálószerűen felépített struktúra továbbra is működőképes maradjon. Ezek a hálózatok több helyen működtek, így felmerült az igény, hogy kapcsolják össze őket, ezért született meg a már ismert TCP/IP protokoll, valamint elkezdték használni az e-mail, ftp és news korábbi formáit. Később a hálózathoz kapcsolódtak további hálózatok is, így az oktatási, egyetemi szféra, majd a kereskedelmi intézmények belépésével megkezdődött az Internet robbanásszerű fejlődése. Jelenleg az Interneten nagyjából 160 millió regisztrált számítógép van, azonban ennél sokkal többen használják a hálózatot, hiszen sok hálózat csak egyetlen címet regisztrált, azon keresztül látja az összes számítógépe az Internetet.

Elképzelésünk talán már lehet arról, hogy mennyire bonyolult is ez a hálózat, most jön az izgalmasabb rész, vajon hogyan kommunikálnak a számítógépek ezen a hálózaton? Ehhez meg kell ismerkednünk az Interneten használt hardvereszközökkel, szervezetekkel és a TCP/IP protokollal.

Előző számunkban már áttekintettük a TCP/IP működését, most nagy vonalakban vázolnám csak fel. Minden, az Internetet használó számítógépnek van egy IP címe, mely négy, ponttal elválasztott számból áll, ezek a számok 0-255-ig terjedhetnek. Annak a gépnek, amelyről írom ezt a cikket, például 62.201.84.200 az IP címe. Ez azt jelenti, hogy mindenki, aki velem kommunikálni akar, ezt a címet kell, hogy használja, persze ezt a használatot általában a kliensprogramok elrejtik a szemünk elől. Például egy FTP programba beírva ezt a címet, a számítógépem FTP szerverén lehet böngészni (vagyis csak lehetne, hiszen ez naponta változó cím, holnap a szolgáltató már másikat oszt ki nekem). Mégis, hogyan lehet az, hogy egy



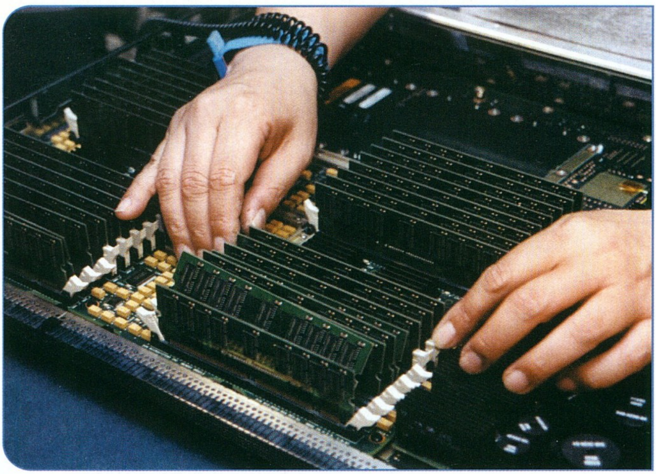


brit iskolás számítógépe pillanatok alatt megtalálja Budapesten az enyémet? Ez a routereknek köszönhető, amelyek az Internet építőkövei.

A routerek, más néven útválasztók olyan hardvereszközök, melyek az Interneten száguldozó csomagokat továbbítják, mindig a megfelelő irányba. Ha elképzeljük a pókhálót, a routerek a háló csomópontjaiban vannak, hozzájuk több felől is érkeznek fonalak, ezek egy része olyan végfelhasználó, mint például én vagyok, más része viszont további routerekhez kapcsolódik. Az általam az Internet felé küldött csomag megérkezik a routerhez, amelyik kiolvassa a csomag fejlécéből a célállomás IP címét. Ezután meghatározza, hogy a cím melyik router irányában található, továbbpasszolja neki, az pedig ugyanezt teszi, egészen addig, amíg el nem jut addig a routerig, amelyikhez a célállomás már közvetlenül kapcsolódik, a csomag tehát eljutott az én számítógépemtől a célállomásig, általában 5-20 routeren keresztül. Persze a helyzet nem ilyen rózsás, hiszen szép is lenne, ha minden router pontosan tudná, hogy a világon létező öszszes IP cím melyik másik router felé helyezkedik el. Ehelyett hierarchiát építenek fel egymás között, ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy minden routernek van egy ún. default gatewaye (átjárója), minden csomagot felé továbbít, ami nem közvetlenül a hozzá kapcsolt hálózatok felé mutat, így a harmadik-negyedik szinten már olyan komoly berendezésekhez jutunk el, melyek memóriája és sebessége eléggé nagy ahhoz, hogy tárolják az IP cím-tartományok elhelyezkedését, hiszen a routerek különleges protokollok segítségével folyamatosan cserélik ki egymás között ezeket az információkat. Az is segítség lehet, hogy nem kell az összes egyedi IP címet nyilvántartani, mivel ezek nagy része csomagban lett kiosztva. Az IP címek kiosztásával egy amerikai szervezet, a NIC (Network Information Center) foglalkozik, általában az igénylő szervezet nagyságától függ, hogy milyen osztályú és nagyságú címet oszt ki, de nem köti semmilyen földrajzi elhelyezkedés, így könnyen előfordulhat, hogy egy C osztályú cím, amelyben az első két szám azonos, Argentínában található, míg az eggyel nagyobb számú címtartomány már Magyarországon.



Nos, addig rendben is van, hogy a számítógépek IP cím alapján megtalálják egymást, de kit érdekel az IP cím? Az emberek szavakat sokkal könnyebben jegyeznek meg, mint számokat, ezért született meg a DNS (Domain Name Server) rendszer, mely az egyes IP címekhez neveket rendel. Például az én fentebb említett IP címem neve a következő: adsl-200-84.adsl-pool.axelero.hu. Nem mond túl sokat, de mivel ezt a címet holnap már egy másik számítógép fogja használni, ezért nem is kell, hogy egyedi legyen. Azonban az már sokkal többet mond, hogy a 195.228.240.160-es címen a www.matav.hu weboldalát találjuk meg. Lehet, hogy sokan naponta nézegetik ezt az oldalt, mégsem kell tudniuk arról, hogy ez milyen IP címen fut, nem így a számítógépeknek, amelyek viszont csak IP címből értenek. A DNS rendszer megoldja ezt a gondot. Bármilyen IP címnek bármilyen nevet választhatunk, de a fejetlenség elkerüléséhez már előre kikötötték e nevek formáját. Az egyes országok rájuk jellemző utótagot kaptak, így Magyarország rendelkezik a .hu végződéssel, és a magyar NIC (Internet Szolgáltatók Tanácsa) foglalkozik a











beérkező regisztrációkkal, ami a .hu végződés előtti részt jelenti.

Így ha cégünk be akar robbanni az Internet világába, két fontos dolgot kell megtennie: kérnie kell egy IP címtartományt, és erre a tartományra regisztrálnia kell egy domain nevet. Persze ez csak ideális esetben igaz, manapság a cégek egyetlen IP címet kérnek, és ezt a hálózatuk egyetlen külső elemének, a tűzfalnak adják meg. Aki pedig szervert akar üzemeltetni, az berakja egy adatparkba a gépet, ahol éjjel-nappal nagy sebességű vonalon van, és vigyáznak rá.

No, de elkanyarodtam kissé a DNS témától. Az ugyanis sokaknak nyilvánvaló volt, hogy egy domain nevet hozzá lehet rendelni egy IP címhez, azonban ennek működése nem is olyan egyszerű. Például ki mondja meg a bőszen Internetező argentin háziasszonynak, hogy a www.cukorrepatermesztes.hu weboldalt milyen IP címen találja meg? Mert hogy se az ő számítógépe, sem a szolgáltatója nem tudja kapásból, az szinte bizonyos. A DNS rendszer viszont hasonlóképpen elosztott, mint az IP címek rendszere. Amikor a számítógépünk IP címet kap a szolgáltatótól, be kell állítani egy DNS szerver címet is. Ez lesz az a szerver, amelyik megmondja számítógépünknek, hogy a keresett nevű szerver milyen IP címen található. Ezek a DNS szerverek cache-elnek, így rengeteg IP cím – domain név párosítás szerepel bennük, de a ritkább nevek nem. Minden zónának (a .hu is zóna) létezik root szervere, amelyik tud az összes alá bejegyzett névről. Amikor a számítógépünk megkérdezi a DNS szervertől, hogy a www.cukorrepatermesztes.hu szerver milyen IP címen található meg, az átvizsgálja a saját cache-ét, hátha megtalálja benne egy korábbi kérés eredményeképpen. Ha nem tudja, akkor irány a .hu root szervere, amelynek kutya kötelessége tudni, hogy melyik DNS szerver a cukorrepatermesztes.hu DNS szervere. A mi DNS szerverünk ezután megkérdezi a cukorrepatermesztes.hu DNS szerverétől, hogy mi a www.cukorrepatermesztes.hu szerver IP címe, majd közli a mi számítógépünkkel, amelyik jó időre megjegyzi, hogy ne kelljen állandóan a DNS szervert nyaggatni.

Ez a fenti folyamat több érdekességre is rávilágít. Egyrészt, hogy például a .com végződés nincs USA-beli szerverhez kötve, így vidáman lehet Magyarországon elhelyezett számítógépnek is .com végződésű neve, a lényeg az, hogy a regisztrátor, akinek fizetünk, bejegyeztesse a .com root szerverébe a mi domainünk IP címét, hogy mindenki rátalálhasson. Ezért lehetetlen például kalóz domaineket üzemeltetni, mert hiába állítunk fel egy kaloztanya.hu domaint DNS szerverrel, a kutya sem fogja tudni, hogy merre keresse, amíg a .hu root DNS szerverébe be nem jegyeztettük jó pénzért.



A másik érdekesség, hogy a cég webszerverének egyáltalán nem muszáj a www.cégnév.hu nevet adni. Ez bevett szokás, de a DNS névfeloldás teljesen transzparens, ha a böngészőbe olyan címet írunk be, amelyik nem www-vel kezdődik, de a kapott IP címen található webszerver, akkor az is tökéletesen fog működni, példa erre a mostanában dicséretes divat, hogy a vezető média site-ok elérhetők egyszerűen a domain nevükön is, vagyis index.hu vagy origo.hu néven.

Ha már előző számunkban a helyi hálózatokról volt szó, a két cikk elolvasása után egyesekben derengeni kezdhet, hogy milyen módon lehet egy jól működő helyi hálózatot összekapcsolni az Internettel.

Mindenképpen kell Internet-szolgáltató, aki valamilyen módon (telefon, ADSL, bérelt vonal stb.) lehetőséget nyújt arra, hogy a hálózatot összekössük az övével, így kaput nyit számunkra az Internet felé. Ha sok pénzünk van, kérhetünk mindegyik belső gépünknek saját IP címet, ilyenkor az összes gép címe egyedi lesz az Interneten, ám sokan ezt nem szeretik, hiszen a kollégák így gond nélkül tudnak szervert üzemeltetni a gépükön. Annál elterjedtebb viszont a tűzfal használata: ilyenkor elég, ha a cég csak egy IP címet kap az Internet-szolgáltatótól, a tűzfal pedig címátfordítást (NAT) végez, így minden belső gép úgy látszik a külvilág számára, mintha a tűzfal IP címéről Internetezne. A tűzfal használata amúgy is erősen javasolt ezekben a mai, hackerekkel teli időkben.

Remélem, kezd érhetővé válni az Internet működése router, TCP/IP és DNS szinten, bár lehet, hogy elsőre kissé emészteni kell. A cikk végére maradt egy nagyon fontos témakör, ez pedig az Internet, mint fogalom magyarázata. Nem kell lapozni egyből, nem fogalmi vitát akarok nyitni, egyszerűen csak zavaró, hogy sokak számára az Internet azt jelenti, hogy bekapcsolom a böngészőt, és szörfölök a neten. Pedig az Internet infrastruktúra, számítógépes hálózatok összekötött megahálózata, amely a szörfölésen kívül sok mindenre alkalmas. Létezik például az ftp protokoll, mely ftp szervereket és klienseket köt össze, segítségével úgy tudunk böngészni a távoli szerverek meghajtóin, mintha a sajátunk lenne, és megfelelő jogosultságok birtokában letölthetünk vagy feltölthetünk fileokat. Sokak számára ismerős lehet az ICQ, a chat vagy a webkamerázás, ezek is mind az Internetet használó protokollok, programok, így talán érhető, hogy maga az Internet hálózat, és a rajta levő szolgáltatások teszi azzá, ami miatt olyan sok ember szívesen használja. ■ **FLEX**

GERICOM

mobile world

- Intel 845 chipset
- ATI Radeon 7500 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows angol billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 274mm x 38mm, 3.9kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **399.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **449.900 Ft**

MASTERPIECE Per4mance

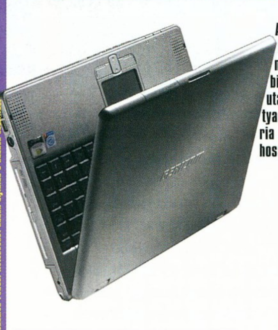
MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook! A gép teljesítménye maga mögé utasít minden konkurenciát. Kimagasló felbontású kijelző, az asztali gépeket is felülmúló teljesítményű legújabb generációs ATi 7500 Radeon grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó, 1GB-ig bővíthető memória. Ezzel a típussal egy minden extrával felszerelt Notebook-ot ajánlunk figyelmébe.



X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.



- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

Silver Seraph Per4mance

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás! SILVER SERAPH a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja! Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port
- 3 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- 2x PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS2, VGA
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1600MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

WEBGINE Per4mance

- SiS650 chipset
- 8x sebességű CD-író + 8x DVD combo meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 AGP grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 3x USB port, PCMCIA csatlakozó
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

GERICOM WEBGINE Per4mance szenzációs áron kínálja a 15.1" kijelző méretét a Pentium4 processzor erejét a DDR memória gyorsaságát és a CD-író+DVD meghajtó hatékonyságát. A gép tartalmaz mindent ami a mindennapos munkához szükséges. Két különböző felszereltségű típus közül választhat. Mindkét modell kedvező áron tovább bővíthető az igényeknek megfelelően.



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **379.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **429.900 Ft**

MITAC 8175 PENTIUM4 NOTEBOOK

MITAC 8175 szenzációs kijelzővel! Bevezető áron forgalmazzuk a világon legelsőként megjelent Pentium4 gépet! 15.1" nagy felbontású kijelzővel, ATi Radeon grafikus kártyával, CD-író vagy CD-író és DVD combo meghajtóval a lehető legkedvezőbb áron! A konfigurációkat egyéni igényeknek megfelelően módosíthatjuk!

MiTAC



- Intel 845 chipset
- ATI Radeon Mobility 16MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2 USB port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon csatlakozó
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 313mm x 263mm x 36mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 4x CD író
- 256MB SDRAM
- 30GB merevlemez **369.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

GERICOM FRONTMEN

- 15" TFT (1024x768) kijelző
- Intel Pentium III 1000MHz
- 256MB SDRAM
- 60GB merevlemez
- 8x DVD ROM meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- 2x USB, Infrared Port IrDA 1.1
- AC'97 hangkártya
- Sztereó hangszórók
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 369mm x 384mm x 175mm, 7.9kg

249.900 Ft

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

WEBSHOX Plus Per4mance

WEBSHOX Per4mance

GERICOM WEBSHOX Per4mance a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin és a Computer Panoráma tesztelőitől. 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **319.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **359.900 Ft**

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- SiS650 chipset
- SiS650 grafika max: 64MB DDR RAM
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal
- Windows billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor
- PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben



- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **289.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A 128MB-os GeForce4 VGA kártya, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

144.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 128MB DDR RAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 vagy Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 40GB merevlemez **94.900 Ft**

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB
- 40x SONY CD író
- 60GB merevlemez **124.900 Ft**

BASE

A kép csak illusztráció



- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB FDD
- 52x CD-ROM meghajtó
- S3 SAVAGE videóchip
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

BASE számítógép teljesen megújult! Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 BASE is megdöbbentően alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható. Kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

74.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

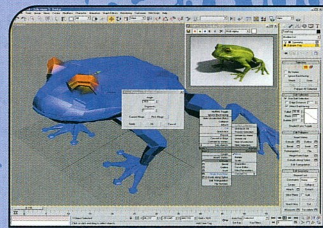
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

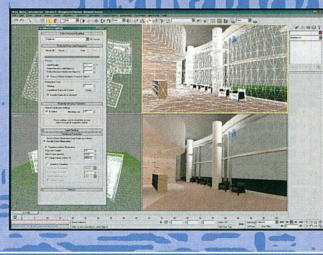
ACOMP Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

3D ROVAT





3DS MAX R5. Augusztusban megjelent a 3ds max új verziója, sorrendben már az ötödik. Az R3-mal és R4-gyel ellentétben ezúttal nem került sor alapvető változtatásokra, mint amilyen a renderer vagy az IK szinte teljes újraírása volt; az új feature-lista azonban mégis igen hosszú, a discreet a program szinte minden részén sokat dolgozott.

INTERFACE. Az első, amit szinte garantáltan észrevehetünk, hogy megváltoztatták az alapértelmezés szerinti billentyűzetkombinációkat. Minden valószínűség szerint a Maya-felhasználók dolgát kívánja megkönnyíteni például a transzform műveletek (mozgatás/forgatás/méretezés) kiosztása a W/E/R gombokra; a sor elején álldogáló Q pedig a szelekciós mód aktiválására szolgál. A szelekciós módok között megjelent egy új, szabadkézi lasszó is, de az Uzife plugint a „paint selection" eszköze miatt továbbra is érdemes megtartani. Megújultak a transzform gizmók is, most már csak a mozgatás során találkozhatunk a három nyíllal, a forgatás és a nagyítás egyértelműbb megjelenést kapott; valamint a kezelésük is változott kicsit.

A felső toolbar kiosztása is megváltozott, eltűntek például a koordinátatengely-kapcsolók, ide kerültek viszont a snap funkciók gombjai, és valamelyest továbbfejlesztették a selection setek menedzselését is. Az alsó státuszsor újdonságai között szerepel a track bar átkapcsolása; a bal oldali ikon megnyomására az új Curve Editor (lásd később) jelenik meg ezen a helyen. A Max eddig megszokott automatikus kulcsolása az Animate gomb helyett mostantól az Auto Key-re klikkeléssel aktiválható; alternatívának pedig megjelent a manuális kulcsolás a Set Key és a bazi nagy kulcs ikon használatával.

Átrendezték kicsit a menüsor tartalmát is, logikusabb csoportosításban találhatjuk meg az eddigi funkciókat a Character, az Animation és a Rendering menükben. Új interface elem a scene layerek használata: a jelenetben szereplő tárgyakat, fényeket, kamerákat és egyéb helpereket különböző rétegekbe csoportosíthatjuk, és ezek segítségével könnyebben állíthatunk egyes paramétereket (pl. látható, renderelhető, szelektálható). Sajnos a max interface-ébe nem tudták begyömöszölni, így lebegő toolbar lett belőle, ráadásul a kezelése sem olyan intuitív, mint amit a konkurens programok kínálnak – így aligha számíthat nagy népszerűségre.

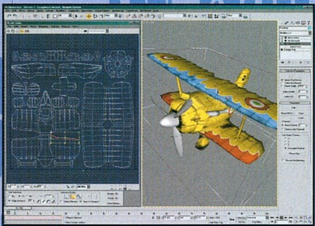
MODELLEZÉS. Az R4-ben bemutatkozó Editable PolyObject geometriatípus kihasználására az alapszoftver nem sok lehetőséget kínált; kis hazánk egyik tehetséges fiának, Sebő Laci haveromnak köszönhetően azonban mégis nagy áldásnak bizonyult a Max userek számára.

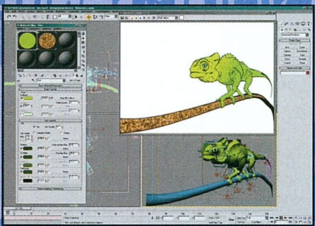
Az R5 fejlesztése során azonban már jutott idő új eszközök kidolgozására, így például lehet a szelekciót növelni-csökkenteni, van edgeloop/edgering szelektálás, Connect és Inset is. Az új eszközök közül elsőre a spline mentén extrudálást emelném ki, amely (több korábbi és új funkcióhoz hasonlóan) ráadásnak állítható paraméterekkel is rendelkezik, valamint a „Redo last operation" használatával minden ilyen művelet megismételhető. A modellen belüli transzformációs műveletek között megjelent a Constrain használata, ezzel lehetséges például egy vertex vagy él mozgatása a modell felületén, anélkül hogy a tárgy formáját megváltoztatnánk. A hab a tortán a soft selection grafikus megjelenítése a modell színezésével, ami ráadásnak vertex, edge és face módban is elérhető.

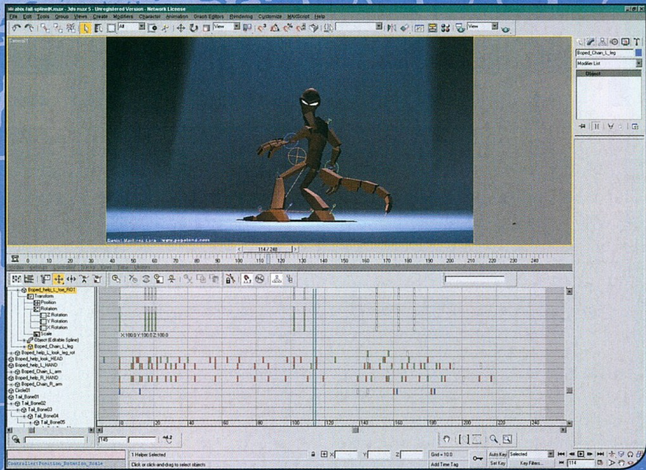
Nem fenékig tejfel azonban ez sem: a Connect eszköz más algoritmust használ, mint a Meshtoolsban található „elődje", és jó néhány eszköz hiányzik is, ráadásul a MaxScriptben bekövetkezett változtatások miatt a régi Meshtools scriptek nem fognak működni – egyelőre, ugyanis Laca már dolgozik az új verzión.

Remek újítás a Symmetry modifier: az eddig kicsit tökörészős Mirror/Instance megoldást váltja ki, de a szimmetriatengely mentén automatikusan össze is weldeli a vertexeket. Ez az alfunkció külön is elérhető a Vertex Weld modifierben.

Önkényesen a modellezéshez sorolom a textúrázási újdonságokat is. Na, itt aztán lehet örülni: alaposan felújított UVW Unwrap szerkesztővel lettünk gazdagabbak; van benne minden, ami szem-szájnak ingere. Az eddigi (meglehetősen elmaradott) transzform műveletek mellett megjelent egy freeform gizmó, amellyel egyszerre mozgathatunk-forgathatunk-méretezhetünk, utóbbi kettő esetében szabadon pozícionálható középponttal. A szelekcióban van soft selection, választhatóan a textúra UV vagy a tárgy XYZ terében; van element szelekció; továbbá végre-valahára vertex, face és edge subobjectek is elérhetők. Az eszközök is alaposan kibővültek, például már a szerkesztőből is adhatunk egyszerűbb planar és box mappinget az éppen aktuális szelekciónak a Normal mapping használatával. Van automatikus kiterítés – (Unfold mapping) annak minden, a konkurens progikból már ismert hátrányával; és van automatikus elren-







dezés (Pack UVs) a textúrán belül. Extrának megjelent még a stich funkció, amellyel az összetartozó élek mentén az egyes darabkákat összeilleszthetjük (a max nagy kegyesen oda is rántja a másik darabot az éppen kijelölthöz – érdemes próbálgatni, nagyon jó :). Abszolút ráadás a sketch vertices, mely lehetővé teszi, hogy segítségével a kiválasztott vertexek elrendezését szabad kézzel „rajzolhassuk" meg, így pontosan a textúrára igazíthatjuk azokat.

ANIMÁCIÓ. Említettem már az új Curve Editort, ez a régi Track View egyik új módja. Az animációs görbék szerkesztését az automatikus navigációs eszközök megkönnyítik, itt is megjelent a Quad menü, és használhatunk már soft selectiont is. A Dope Sheet nézetben görbék helyett maguk a kulcsok láthatók táblázatba rendezve; ezzel az interface-szel a tologatás, másolás és hasonló műveletek sokkal könnyebben végezhetők. Szerény véleményem szerint a rendszer egy kicsit még mindig körülményes és nehezen megtanulható, de határozottan jobb lett az eddigieknél.

Bővítették a csontozásos eszközöket, és nagy újdonságként megjelent a Spline IK solver – itt egy görbét vezérelhetünk, és a csontok így sokkal természetesebben, ívek mentén fognak mozogni. Hosszabb gerincekhez, csápokhoz és farkakhoz ideális megoldás az eddigi sok kis IK solver helyett. Újdonság még a Character Assembly eszköz (vagy minek nevezzem), amelynek segítségével egyetlen objektum alá rendezhetjük egy teljes karakter összes elemét a modelltől kezdve a csontokon át az IK és egyéb animációs vezérlőkig. A jelenet felépítésének egyszerűsítésén kívül egy sor új funkció is elérhető a Character node-on keresztül; megadhatjuk például a referenciapózt a skineléshez, menedzselhetjük a karakter különböző részletességű verzióit (például nem jó ötlet a 100 ezer poligonos full detail modellel animálni). A file műveletek segítségével pedig elmenthetjük/betölthetjük magát a karaktert, vagy teljes animációkat is – de sajnos „igazi" nonlineáris animációszerkesztésre nincs módunk. Szintén a karakterekhez kapcsolódik a Skin modifiernél bevezetett táblázatos vertex-súlyozás a már meglévő envelope-os és festéses módszerek mellett.

VILÁGÍTÁS ÉS RENDER. A Max5 nagy újdonsága a Global Illumination támogatása, erre kapásból két igen különböző módszert kínál. A Light Tracer egyszerűbb, külső terekhez használható eszköz, a Radiosity pedig a Lightscape fizikailag pontos fényszimulációja, amelyet a 3ds max VIZ felhasználók már régóta ismerhetnek. Utóbbiról érdemes tudni, hogy 100%-osan valóságos, fotometrikus fényeket és nagyon precízen modellezett jelenetet igényel, valamint az eredmény statikus – inkább építészeti célokra alkalmas tehát. Ezek a funkciók az Advanced Lighting menüből érhetők el, és a következő rovatban szándékomban áll visszatérni rájuk.
A fényforrások kezelése terén átrendezték kicsit a paramétereket, fejlesztették a Raytrace árnyékokat, valamint megjelentek az Area árnyékok – ezzel valós, szórt árnyékokat használhatunk. A fotometrikus fények a Radiosityhez szükségesek, a Skylight pedig a Light Tracerhez.
Az Advanced lighting paraméterezésének egy része a material editorban jelenik meg, de itt érhető el a renderer másik nagy újdonsága, az Ink and Paint material is. Ezzel rajzfilmes hatásokat érhetünk el, de mivel materialból vezérelhető, ezért szabadon keverhető a hagyományos kinézettel, sőt, akár tükröződik is a raytrace materiallal. Textúrázással és a kismillió paraméter állítgatásával igen sokféle eredmény hozható ki a rendererből; az egyetlen hátránya az, hogy relatíve lassú.

Régóta várt feature a Render-to-texture, amelynek segítségével a tárgyak különböző tulajdonságait menthetjük le egy textúrába. A legelterjedtebb felhasználások a procedurális textúrák bitmappé alakítása, illetve a megvilágítás lementése (lightmapnek hívják). Ezekkel komoly renderidő spórolható meg, hiszen a sima bitmap textúrák alkalmazása sokkal gyorsabb, mint minden képkockára újra elvégezni a számításokat. Lementhetünk még reflect/refract mapeket, a felületi normálvektorokat, vagy akár mindent egyben is; ehhez bármelyik meglévő UV csatorna is használható, vagy akár generálhatunk új mappinget is.

Dióhéjban ennyi lenne a Max 5-ös verziója, bár nagyon sok apró újítással találkozhatunk még a programban. A magam részéről valahol itt húznám meg a határt, hogy mit lehet kihozni ebből az architektúrából – végül is csaknem tíz éve már, hogy a Max fejlesztése elkezdődött. Ebből következően egyébként kíváncsian várom, hogy a discreet merre viszi tovább a fejlesztést, tovább tuningolnak vagy inkább tiszta lappal kezdenek majd. Addig azonban itt az R5, és lehet örülni neki; avatott kezekben már a 3.1-es is nagyon sokra volt képes a Warcraft III animációi alapján. ■ **LAA-YOSH**

HARDVER FÓRUM

SZIASZTOK! Nagyon remélem, hogy mindenki megfelelően kipihente magát ebben a jó melegben. A számítógépek azonban nem pihentek. De nem ám. A számítógépek tönkrementek. Nem egy, nem kettő, és nem tíz. Szerintem sokkal-sokkal több. A hibajelenség közismert: este a gép rendben kikapcsolva. Valaki - mondjuk a takarítónő, kistesó, barátnő - viccből, vagy véletlenül kihúzza a hálózati kábelt, tehát a gép garantáltan feszültségmentes. Hálózat vissza. És ekkor száll fel a fehér füst. Mint tudjuk, a fehér füst két esetben jelenthet jót. Az egyik eset a pápaválasztás ceremóniája, amikor az egybegyűlt főpapok így közlik a külvilággal, hogy sikerült új pápát választaniuk maguk közül, a másik eset a gőzmozdony, amikor a kéményből felszálló füst a tökéletes égést jelenti. Számítógép esetében semmilyen füst sem jelent jót. Esetünkben arról van szó - és már volt erről régebben is -, hogy a dzsunka balra gyártmányú tápegység feladta a kilátástalan harcot. Ha egy rendes, tisztességes táp meghal, akkor nem történik semmi, lehet venni egy újat, esetleg garanciában visszavinni. De ezek a sunyi, dzsunka balra tápok nem ilyen rendesek. Azt mondják magukban: ha én megdöglöm, dögöljön meg minden. És lőn. Meg is hal minden a gépben, nagy szerencse, ha egy-két alkatrész véletlenül túléli a katasztrófát. Mi a katasztrófa oka? Azon már túl vagyunk, hogy a tápegység gagyi, alulméretezett alkatrészekkel, rossz tervezéssel. Az ok: a +5 Voltos feszültség hirtelen felszalad akár 60-70 Voltra is. Majdnem mindegy már ilyenkor, de a +12 V is meg szokott ugrani, hogy végképp ráhúzza a koporsófedelet a szerencsétlen gépre. Az eredmény pedig több, mint elszomorító, egyenesen katasztrofális. Szenesre égett alaplap, felrobbant chipek a winchesteren, CD-meghajtón, CD-írón. Az esetek nagy részében az egész gép mehet a kukába. Ha a táp - esetleg - még garanciális, akkor mehet a verekedés a kereskedővel, ki a felelős, és miért felel? Az esetek száz százalékában a kiskerek elhajtják a vevőt azzal, hogy biztosan a 220 V-os hálózati feszültség ugrott fel, az okozta a bajt, a kedves vevő forduljon az áramszolgáltatóhoz. Ha a táp már nem garanciális, akkor minden mindegy. Jön a következő kérdés: vajon az én tápom fogja-e ezt csinálni? Természetesen a márkás tápok biztosan nem. De ha az enyém nem márkás, mit tegyek, hogy a fentieket elkerülhessem? A megoldás egyszerű. Kereskedelmi forgalomba került egy hazai gyártmányú kis fekete dobozka, egy tápcsatlakozóval az egyik oldalán. Szabad tápcsatlakozóra dugva figyeli a +5 és a +12 V-os ágat. Ha az 5 V meghaladja a szabványban megengedett 5,6 V-ot, a 12 V pedig a 13,2 V-ot, a kis fekete dobozka azonnal lezárja a meghibásodott tápegység kimenetét. A tápegységnek már úgyis mindegy, viszont minden más megússza a dolgot. Az egész folyamat a másodperc ezredrésze alatt zajlik le, így a rossz tápnak egész egyszerűen nincs ideje károkat okozni. A működési elv is egyszerű: egy feszültségfigyelő áramkör a tápegység megszaladásának kezdetén begyújt egy nagyáramú tirisztort, ez pedig lezárja a táp kimenetét. A gépőr beszerzését minden számítógép-tulajdonosnak melegen ajánlom, az ára sem egetverő, néhány ezer forintért megvásárolhatjuk a biztonságot.

A következő termék, amelyet nagyon megszerettem, egy USB felületen kommunikáló, 128 MB-os, flash-memóriás adattároló. Sokféle néven kapható, általában Pen Drive néven ismert, létezik 32 - 64 - 128, és 256 MB-os kivitelben. Az USB portra csatlakoztatva a Windows ME, a Windows 2000, valamint az XP is azonnal felismeri, Windows 98 alá a meghajtóprogramot telepíteni kell. Rendkívül hasznos kis jószág. Telepítés után kivehető lemezes meghajtóként jelentkezik be, vidáman lehet másolni rá, és róla. A 128 MB-os darabok már ellátják az úgynevezett életmentő funkciókat, ezeket lehet adatmentésre, adathurcolásra használni, kiváló szolgálatot tehetnek driver-installáláskor, asztali gép - mobil gép adatcseréhez. Közel 100 db 1,44-es floppylemez tartalma fér fel rájuk. Az igényesebbeket felszerelték írásvédelmi kapcsolóval, és - amennyiben az alaplap támogatja - még akár be is bootolhatunk róluk. Kiválóan futtathatjuk róluk kedvenc vírusirtó programunkat, és miközben működnek, egy kis piros világítódióda villog vidáman. A tartalmat védhetjük jelszóval, hogy illetéktelenek ne férjenek hozzá. Jövő-menő embereknek kimondottan ajánlott.

Jómagam - amióta csak PC-m van - kizárólag Sony monitort használok. Kezdtem a 14 collossal, majd jött a 15-ös, később pedig a 17-es kivitel. Vannak, akiket zavar a Trinitron technológiából adódó, kizárólag csak hófehér háttér előtt látható hajszálvékony csík, engem nem zavart. A Sony monitorok mindenben teljesítik, sőt, túl is teljesítik a különféle szigorú sugárzási stb. szabványokat, de miután nagyon sokat ülök a gép előtt, január óta foglalkoztatott egy asztali TFT monitor beszerzésének gondolata. Először 15 collosra gondoltam, mert ennek a látható képmérete közel azonos a 17 collos képcsövesével, de aztán inkább a 17 collosok iránt kezdtem el érdeklődni. Elriasztott azonban ezek nagyon magas ára. Ettől még nézelődni, olvasgatni lehetett erről a technológiáról, és most, hogy a 17-esek ára jelentősen csökkent, elszántam magam a vásárlásra. Azt hiszem, sokan foglalkoznak rajtam kívül is ezzel a gondolattal, így nem árt pár szót beszélni ezekről a monitorokról is. Az LCD (Liquid Crystal Display) TFT (Thin Film Transistor) technológia régóta ismert, elsősorban a laptopok világából.

Az LCD TFT monitorok működése teljesen eltér a képcsövesekétől. Elsősorban nincs saját fénykibocsátásuk, a kép megjelenítéséhez belső fényforrást használnak. Ennek a minősége fontos, erre később még visszatérünk. A TFT monitorok minden egyes képpontjának vezérlését egy-egy alacsony fogyasztású tranzisztor végzi, innen ered az aktív mátrix elnevezés is.



USB ADATTÁROLÓ EGYSÉG A SONY-TÓL (IS).

A másik gond a színek megjelenésével kapcsolatos. A képcsöves monitorok gyakorlatilag végtelen számú szín megjelenítésére képesek, mivel a színképzés analóg módon történik. Az LCD TFT monitorok a színképzést digitális módon végzik, és technológiai kérdésekbe bele nem bonyolódva el kell fogadnunk, hogy az elérhető maximális színmélység a 24 bit, azaz a 16 millió szín. Ennek kiküszöbölésére a gyártók különféle trükköket alkalmaznak, a lényeg az, hogy a látható kép minősége eléri a 32 bites színmélység által megköveteltteket. Nagyon fontos szempont a kijelző reakcióideje is.





SONY SDM-S51: A KISTESTVÉR

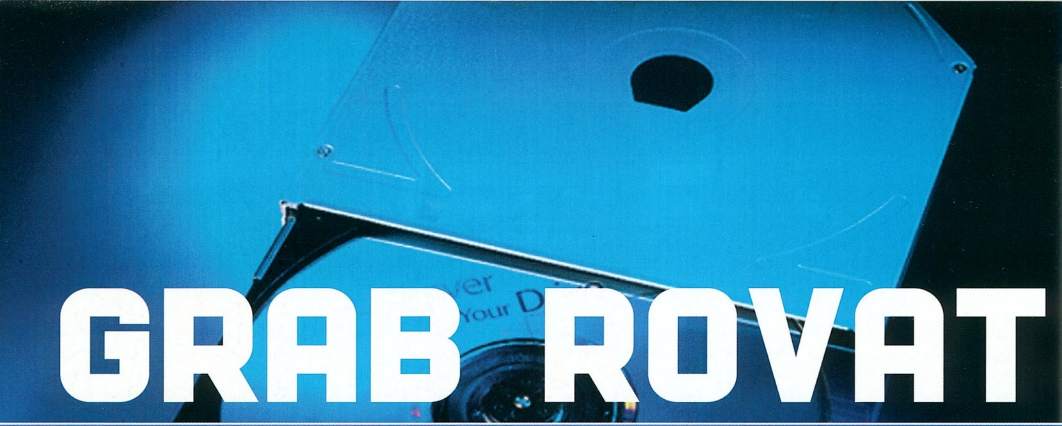


Ez minél alacsonyabb, annál több képkocka megjelenítésére van lehetőség másodpercenként. A 25 millisecundum reakcióidejű TFT monitorok másodpercenként 50 képet jelenítenek meg, ez játékhoz, filmnézéshez több, mint elegendő. A következő szempont a láthatóság. Bizonyára mindenki ismeri azt a jelenséget, amikor egy TFT kijelzőt nézve, és a középtől jobbra-balra elhajolva az elhajlás mértékének függvényében változik a kijelző fényereje, illetve a színek, elsősorban a sötétebb színek eltorzulnak, a zöldből barna lesz, és így tovább. A korszerűsített technológiának köszönhetően a legjobb minőségű TFT kijelzők láthatósága elérheti a vízszintes-függőleges 180 fokot, tehát a kép bármilyen irányból tökéletesen színhű és jól látható marad. Tulajdonképpen ennyi éppen elegendő információ ahhoz, hogy ki-ki eldönthesse, kell-e neki ilyen monitor? Most pedig nézzük, melyek a TFT LCD monitorvásárlást eldöntő legfontosabb jellemzők. Nyilvánvalóan a legelső paraméter a képméret. Mint már feljebb említettem, ezeken a monitorokon a teljes képméret létszik, nincs az a fekete keret, amelyet a képcsöves monitorok esetében megszoktunk. A 15 collos LCD kijelző képátlója - és nem átmérője, ahogy nagyon sok helyen hibásan szokták írni - 38 cm, a 16 collosé 41 cm, a 17 collosé 43 cm, a 19 collosé pedig 46 cm. Összehasonlításképpen: egy 17 collos, képcsöves monitor látható képének átlója kb. 40 cm.

A következő paraméter a fényerő, ennek értéke 200:1 - 250 cd/m2, majd a kontraszt, amely 250:1 - 450:1 értékben adható meg. Értelemszerűen a nagyobb értékek jobb minőségű kijelzőre utalnak. Miután a teljesen más elektronikai felépítésből adódóan itt nincs a képcsöves monitorok alacsony képfrissítése miatt jelentkező villogás, a képfrekvencia értéke csak a beépített elektronika minőségére utal, a felső határ a jobb LCD monitorok esetében 85 Hz. A legkritikusabb, a monitor valódi használhatóságának mértékegysége a response time, azaz a válaszidő. Ettől függ, hogy filmnézéskor, játék során tapasztalható-e „utánhúzás", azaz az előző képtartalom még nem tűnik el, amikor a következő már megjelenik. A response time értékét a gyártók néha ügyesen eltitkolják, sok utánajárással lehet csak kideríteni. Semmiképpen sem szabad megvenni 30-40 millisecundum reakcióidő feletti monitort. Kivétel persze, ha valaki csak netezésre, vagy irodázásra használja a gépét. A monitorok egy, vagy kétfajta videocsatlakozóval kerülnek forgalomba. Az egycsatlakozós kivitel a már jól ismert analóg csatlakozót tartalmazza, a kétcsatlakozós pedig az analógon kívül rendelkezik DVI, azaz digitális csatlakozóval is. Már jó néhány videokártya támogatja ezt az üzemmódot, amelynek előnye a következő: a videojel alapvetően digitális. Ahhoz, hogy hagyományos, azaz analóg monitoron nézhessük, át kell alakítani analóg jellé. Természetesen az átalakítás során a jel maradandó változásokat szenved. Digitális videokimenet + digitális bemenetű monitor esetében ez az átalakítás elmarad, a videojel eredeti állapotában jut a kijelzőre. Gondolom, a technikai részletekkel tele van már a hócipőtök, így rátérek arra, mire érdemes a vásárlás során figyelni. A legkritikusabb dolog a kijelzőn előforduló pixelhiba. A kijelző gyártása során előfordulhat, hogy a sokmillió tranzisztorból néhány nem működik. Ezek számát szabvány rögzíti, az értéket pontosan nem tudom, de a dolog valahogy úgy működik, hogy minél nagyobb a kijelző, annál több hibás pixel engedhető meg. Ez az érték elérheti a 10 halott pixelt is. Szabvány ide, vagy oda, én amondó vagyok, hogy aki ennyi pénzt kiad egy ilyen monitorra, az hibátlan darabot szeretne kapni. Mert ugye az ember olyan, hogyha tudja, hogy valahol akárcsak egy hiba is van, a szeme állandóan odatéved, ez pedig nagyon zavaró tud lenni. Mit tudunk csinálni? Ki kell próbálni a monitort. Van, ahol megengedik, van, ahol nem. Nyilvánvalóan ott kell vásárolni, ahol megengedik a próbát. Sokat szokott segíteni a dolgon, ha az ember megmutatja a vásárlásra szánt pénzt kijelentve, hogy ha a monitor megfelel, akkor meg is veszi. Érdemes floppylemezen elvinni egy monitor tesztprogramot. Ezt letölthetitek innen: web.matavnet.hu/oldman/monteszt.zip. A hibás pixelek vagy állandóan sötétek, vagy állandóan világítanak, tehát a képet meg kell vizsgálni homogén sötét, illetve világos felülettel. Ha ez rendben van, akkor foglalkozni kell a háttérvilágítással is. A háttérvilágításnak teljesen egyenletesnek kell lennie, nem lehetnek világosabb, illetve sötétebb felületek. Ezt érdemes teljesen leszabályozott fényerőnél ellenőrizni. Nagyon hasznos, ha a monitor háttérvilágítását is lehet szabályozni. Ez egyrészt megnöveli a háttérvilágításhoz használt fénycső élettartamát, másrészt pedig a háttérvilágítás-fényerő-kontraszt megfelelő beállításával nincs olyan fényviszony a világon, legyen az napsütés, vagy sötét szoba, amelyikhez ne tudnánk a monitort megfelelően beszabályozni. Tudomásul kell venni azt is, hogy ezek a monitorok kötött felbontásban dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy igazán szép képet a 15 collosok 1024x768, a 17-esek 1280x1024-ben adnak. Természetesen a monitor elektronikája egyéb felbontásokat is lehetővé tesz, de ezekkel szép képet nem lehet elérni. Az elektronika és a monitorba épített mikroszámítógép a lelkét is kiteszi, hogy szinte soha ne kelljen a szabályzógombokhoz nyúlni. Minden monitor tudja az automatikus konfigurációt, a beérkezőt videojel felbontásának, illetve frissítésének megfelelően szépen beállítja saját magát. Hogy ne fokozzam tovább a feszültséget, hosszas nézelődés, valamint tökölődés után megvettem a Sony SDM-S71 monitort. Reakcióidő 20 millisecundum, fényerő 300:1, kontraszt 400:1, láthatóság vízszintes/függőleges 160/160 fok.

A Sonyban eddig még nem csalódtam, reméltem, ezúttal sem fogok. És tényleg. Semmi csiribiri, sima fehér műanyagkáva, jobb oldalon a beállító gombok. Nincs digitális bemenete, csak analóg. Ezzel szemben megnéztem a különbséget egy másik, hasonló monitor digitális bemenete, és a Sony analóg bemenete között. Vagy én vagyok vak, vagy a Sony elektronikája jó, de észrevehető különbséget nem tapasztaltam, pedig szándékosan dualheades Matrox G450-nel néztem. Ami nagy előnye, hogy a háttérvilágítás intenzitását lehet szabályozni, ezt a lehetőséget egyetlen más modellen sem találtam meg.

A monitort szokni kell, olyan döbbenetesen éles kép, olyan hihetetlenül szép színek jelennek meg, amilyeneket eddig soha nem láttam. A monitor jelenleg kb. 50%-on üzemel, értem ez alatt a fényerő-kontraszt-háttérvilágítás beállításokat. Sem filmnézés, sem gyors 3D-s játék során sem tapasztaltam semmi hibát, halott pixel a kijelzőn nincs. Most persze mindenki felhördül: peeersze, biztos legalább százezerrel kerül többe, mint egy másik, hasonló monitor. Nem. A Sony ebben a kijelzőméretben az Ilyama, Samsung, Viewsonic monitorokkal közel egy árban van. A különbségek nem érik el a tízezer forintot. Végezetül: ha valaki elszánta magát a vásárlásra, a Sonyt kifejezetten ajánlom. ■ **OLD MAN**



GRAB ROVAT

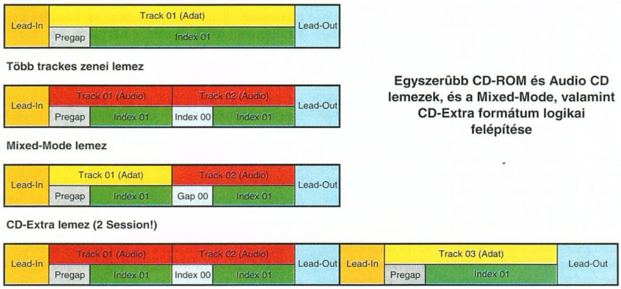
Zavarban vagyok. A múlt hónapban sokak kérésére – mondhatni közkívánatra – kissé mélyebb vizekre eveztünk, amikor az Audio CD lemezek, pontosabban a zeneszámok közötti „szünetek" kérdésével, illetve a „szünet nélküli" Audio lemezek MP3 formátumba történő konvertálásáról, majd hibátlan visszaírásáról értekeztem. Sok pozitív visszajelzés érkezett, de meglepően sokan háborogtak is a téma miatt. Kérem szépen, nem tudok egyszerre mindenki kedvére tenni. Nem megy. Addig, amíg a legtöbb ember azt kérdezgeti, hogy mi a DAO (Disc-At-Once) írás, addig nem tudok nyugodt szívvel olyan témát feszegetni, amelyik nagyobb „előképzettséget" feltételez, ugyanakkor a tapasztaltabb felhasználók meg nem fognak olyan rovatot olvasgatni, ahol mindig ugyanazt a három alapkérdést próbálom megválaszolni. Ilyen morcos bevezető után ünnepélyesen bejelentem, hogy ez alkalommal továbblépünk egy kicsit, és – szintén az olvasói kérdések statisztikáján felbuzdulva – a CD-Extra formátumot járjuk körül alaposabban. Előtte azonban még hozzáfűznék valamit a múltkori MP3-as témához.

MP3 FÁJL + CUE FOLYTATÁS. Több kedves olvasó is tudomásomra hozta, hogy a Winamphoz létezik egy olyan plugin, amelynek a segítségével a több zeneszámot tartalmazó, nagydarab MP3-as állományok (amelyek egy-egy teljes, egyben begrabbelt lemez anyagát hordozzák) számonkénti léptetéssel is lejátszhatók a hozzájuk tartozó CUE fájl alapján. Ez azt jelenti, hogy a múlt hónapban ismertetett eljárás, amely az „egybemixelt", avagy „szünet nélküli" zenei lemezek MP3-as tárolására-visszaírására mutatott utat, már egyetlen gyenge ponttal sem bír. Ugyanis csak arról a hátrányáról tudtunk, hogy az ilyen archivált MP3 fájlok csak nehézkesen kezelhetők (mivel több zeneszám található bennük léptetési lehetőség nélkül). Ezzel együtt így teljes lett a kép.

ADAT ÉS AUDIO EGY CD-N. Kezdetben voltak az Audio CD lemezek. Ismertetőjelük, hogy egyetlen Session található rajtuk, amelyben egy vagy több Audio típusú Track van. A Session a Lead-in (bevezető) zónával kezdődik, ebben a zónában található a TOC (Table Of Content), amely a Session területén található Track(ek) adatait és kezdőpontjait tartalmazza. A Track(ek) után a Lead-Out (kivezető) zóna következik, amely egyben a korongon tárolt adatok végét is jelzi. A normál, számítógépes állományokat tartalmazó CD-ROM adatlemezek is hasonló formulát követnek, a legegyszerűbb alaphelyzetben a Session egyetlen adat (általában MODE1) formátumú Tracket tartalmaz. Itt jön egy kis kavarás, amelyet sokan félreértenek. A CD-s szaknyelven a TOC (Table Of Content) ilyen esetben sem a Tracken belül található számítógépes állományok listáját, fájlrendszerét jelenti. A TOC – mint azt feljebb írtam – az Audio CD lemezeken is megtalálható, és nem más, mint a Trackek jegyzéke. Ez igen fontos tény, még számítógépes szaklapokban is gyakran olvasni olyat, hogy a TOC felírása annál több időt vesz igénybe, minél több fájlt írunk ki egy adatlemezre – ez badarság, hiszen a TOC a Lead-In (bevezető) zónába kerül, és csupán a Trackek adatait (típus, kezdőpont, hossz), tartalmazza, semmi köze ahhoz, hogy milyen és mennyi állomány kerül a Tracken belül elhelyezkedő számítógépes állományrendszerbe. Ott tartottunk, hogy a legegyszerűbb séma szerint egy lemezen egy Session található, azon belül egy Track (bár Audio lemez esetén jellemzőbb, hogy több Track van, zeneszámonként egy-egy). A CD-ROM lemezek esetén a CD-írók megjelenésével egy időben felvetődött a lemezek későbbi bővíthetőségének igénye, ezért született meg a Multisession módú írás. A Multisession lemezen (kikövetkeztethető a nevéből) nem egy, hanem több Session található. Minden Session tartalmaz egy-egy számítógépes állományokat hordozó Tracket. A rendszer logikája az, hogy mindig a legutoljára felírt, azaz a legkülső Session a mérvadó, tehát az operációs rendszer az ebben megtalálható adat Track fájlrendszerét próbálja beolvasni. Természetesen a legfrissebb, utoljára felírt Track fájlrendszere hivatkozhat a korábban rögzítésre került összes többi Session tartalmára is, ez ad lehetőséget a bővítésre és a látszólagos törlésre is (ha egy fájl adata nem kerül bele a legfrissebb jegyzékbe, akkor az olyan, mintha töröltük volna, persze a helye attól még nem szabadul fel, hiszen fizikailag ott maradt a lemezen, valamelyik korábban felírt Session Trackjében). Ilyenek tehát a Multisession adatlemezek. De mi a helyzet akkor, ha olyan lemezt szeretnénk készíteni, amelyik egyszerre tartalmaz CD-ROM és CD Audio Trackeket? Erre három megoldás létezik, amelyből az egyik már feledésbe is merült, de technikai csemegeként megemlítem.

HIDDEN DATA TRACK. A legtöbben nem is hallottak erről a módszerről. Nem is csoda, hiszen csak és kizárólag Macintosh fájlrendszerrel használták együtt, ami Európában nem annyira elterjedt, mint Amerikában. Ráadásul a módszer időközben teljesen feledésbe merült, van helyette más megoldást alkalmaztak. Ettől függetlenül azért írok róla, mert nagyon érdekes és ötletes technikai megoldás. A múltkor tanulmányoztuk az Audio lemezek felépítését. Tudható, hogy minden Audio Track két kezdőponttal rendelkezik, egy fizikaival (0. indexpont) és egy logikaival (1. indexpont). Az utóbbi kerül tárolásra a TOC-ban, a két indexpont közötti terület (általában 2 másodperc hosszú) a „szünetnek" is

hívott GAP. Ha azonban a 0. indexpont és az 1. indexpont közötti területen is hallható anyag van, vagy a 0. indexpontot elhagyják (ilyen is van), akkor nincs „szünet" két a két Track között. Egy esetben azonban kötelező a 2 mp hosszúságú GAP, mégpedig a lemez elején. A lemez első Trackjének mindenképp egy legalább 2 mp (150 szektor) hosszú 0. indexet kell tartalmaznia, ez minden Audio vagy CD-ROM lemez esetén kötelező. Ezt hívjuk PREGAP-nek. Rövidebb semmiképp nem lehet. Hosszabb lehet, de csak Audio CD-k esetén. A számítógépes CD-ROM lemezen a PREGAP elvileg nem lehet hosszabb 2 mp-nél (150 szektornál), mert a 151. fizikai szektor egyben a 0. logikai szektor (az első Track első olvasható szektora), amelyhez viszonyítottan keresi a fájlrendszer állománytábláját az operációs rendszer. Ha ez eltolódna, a fájlrendszer adatait, mutatóit a gép nem találná meg, azaz a lemez olvashatatlan lenne. A zenei lejátszók azonban egyszerűbb logikával dolgoznak, mint a számítógépek. Előbbiek az első Track 1. indexpontjától kezdik a lejátszást (legalábbis a szabványos lejátszók), függetlenül attól, hogy az a 151. fizikai szektorra esik, vagy „távolabb". Tehát az Audio CD-k esetén a PREGAP hossza növelhető, azaz az első Track 1. indexpontja tetszőleges mértékben eltolható. A lejátszó nem is próbálja meg értelmezni (hanganyagként megszólaltatni) az 1. indexpont előtti területen talált adatokat, ide tehát el lehetett rejteni számítógépes adatot – erre épül a Hidden Data Track eljárás, amelyet főleg multimédiás anyagokkal kiegészített zenei albumokon alkalmaztak sok évvel ezelőtt. Ismertetőjele, hogy az első 1. Track nem a 00:02:00 ponton kezdődik, hanem jóval odébb (akár több perccel hátrébb), a PREGAP területén pedig nem üres szektorok, hanem számítógépes fájlrendszer található. Az ilyen lemez nagyon-nagyon ritka, és csak Macintosh adatokkal láttam Hidden Data Track korongot – de ha PC-s állományrendszer lenne egy ilyen lemezen, akkor sem tudnánk leolvasni, mivel a mai rendszerek már nem ismerik ez a fajta formátumot, nem tudják adatszektorként értelmezni az Audio Track PREGAP-jében található szektorokat. Ritka az a mastering vagy CD-író alkalmazás, amelyik manapság helyesen ismeri fel a Hidden Data Track eljárással készült lemezeket.



Egyszerûbb CD-ROM és Audio CD lemezek, és a Mixed-Mode, valamint CD-Extra formátum logikai felépítése

MIXED-MODE. A Mixed-Mode lemezek nagyon egyszerű felépítésűek. Alapjában véve a sima, több Tracket tartalmazó zenei CD-khez hasonlíthatók azzal a különbséggel, hogy az első Track nem Audio, hanem CD-ROM (többnyire MODE1) formátumú, és ezt követik a további zenei sávok. Tehát egy Session található a lemezen, de a Trackek nem egyforma típusúak. A szabvány szerint csak az első Trackben lehet számítógépes adatot tárolni, az ezt követő összes Tracknek Audio sávnak kell lenni (ha egy Sessionön belül ettől eltérően váltakoznak az adat- és zenei sávok, az ellenkezik a szabvánnyal – bizonyos másolásvédelmek is építenek erre). Mi a hátránya? Sajnos a zenei lejátszók – buta módon – megpróbálhatják hanganyagként értelmezni és lejátszani az első (valójában adat) Tracket, ami felhangosított rendszer esetén az erősítőt és a hangfalakat is tönkrevághatja. Az emberi fülnek sem kellemes élményről van szó – sivító, fület bántó digitális zörejt képzelj el (ha eléggé bátor vagy, ki is próbálhatod). A Mixed-Mode formátum éppen ezért a számítógépes játékprogramok és multimédiás alkalmazások kedvelt tárolási formája, ahol nem jelenik meg az a veszély, hogy a lejátszó Audio sávként kezeli az első Tracket. Persze ettől még egy óvatlanabb felhasználó bedughatja a korongot zenei lejátszóba, ilyenkor garantált az élvezet – bár az utóbbi időkben megjelent intelligensebb lejátszók az adatsávokat ügyesen kikerülik lejátszás helyett.

CD-EXTRA. A Mixed-Mode fenti hiányosságát a CD-Extra formátum jól orvosolja. A CD-Extra figyelembe veszi azt a tényt, hogy a zenei lejátszók csak a behelyezett lemez első Sessionjével foglalkoznak (a további Sessionöket nem „látják"). Az első Session olyan, mint egy önálló Audio CD, a második Session viszont egy önálló Adat CD-ROM lemez egyetlen Sessionjéhez hasonlítható. A számítógéppel az első Session zenei sávjai lejátszhatók, ellenben az Audio lejátszók nem férnek hozzá az adatsávhoz. Tökéletesnek tűnik, egyetlen hátránya, hogy a programok csak bizonyos megkötésekkel engedik a használatát. Például a Neróban is lehet CD-Extra projectet nyitni, de kötelezően (és letörölhetetlenül) belerak néhány fura nevű saját könyvtárat is a számítógépes szekcióba. Ez azért van, mert a CD-Extra formátum eredetileg a multimédiás extrákkal kiegészített Audio CD korongok hivatalos szabványként született meg, és az eredeti szabvány megköveteli bizonyos könyvtárak és azonosítók elhelyezését a lemez adat Trackjében, valamint ragaszkodik a MODE2/Form1 formátumhoz az adatrészt illetően. Persze amikor saját magunknak szeretnénk olyan lemezt írni, amelyik az Audio sávok után külön tartalmaz CD-ROM adatokat is, akkor minden bizonnyal ezek a könyvtárak és megkötések feleslegesek, sőt bosszantók. Ilyen esetben nem marad más hátra, mint a „házi barkácsolás". Ezt úgy tudjuk megoldani, hogy először megírjuk az Audio CD-t, de beállítjuk, hogy a program egy új Sessiont nyisson az írás végén. Ha szerencséd van, akkor a CDRWIN programmal könnyen tudsz ilyet készíteni, hiszen elég az „Open new session" opciót bejelölni az írás beállítási ablakában. Így élvezhetjük a DAO (Disc-At-Once) írás minden előnyét a zenei szekció megírásakor (tetszőleges indexek, gapek), de a lemezre még írhatunk később egy új Sessiont. Tehát ezt a lemezt vissza kell rakni az íróba, és rá kell írni az adatrészbe szánt fájlokat és könyvtárakat, mintha üres lemezt szeretnénk megírni. Az író szoftver pampoghat, hogy a lemezen van már egy Session, és ez így szabványtalan lesz, blabla, de ha hajlandó megírni (lehetséges, hogy át kell állítani az írást TAO vagy SAO módba), akkor máris elkészült a házi tervezésű, felesleges könyvtáraktól és szabványos megkötésektől mentes CD-Extra lemezünk. Erre még visszatérünk részletesebben.

Jó írást! ■ **PPÉTER**



Komolyan nem tudom, mivel kezdjem, olyan sok mondanivalóm van, vagy legalábbis lehetne. Mindenesetre megpróbálom, amennyire lehet, röviden, de mindenekelőtt
Szervusztok!
Bizony, bizony, továbbra is itt vagyok veletek, a régi csapattal, kicsit másképp nézünk ki, mármint ezt az újság külalakjára értem, én pölö ugyanolyan randa maradtam, pedig komoly erőfeszítéseket tettem, hogy én is kapjak egy új dizájnt. Néhányan felajánlották a Fa testápoló ***(Hmmm, létezik ilyen márkájú egyáltalán?? – a korr.)*** **szakszerű alkalmazását habtestemen, ám ezzel egyelőre nem kívántam élni. No, de hagyjuk ezeket a személyes semmiségeket, a lényeg mégiscsak a lap változása és nem változása.**

TISZA LAPPAL **kezdjük itt a Guru Gamerben. Habár bizonyos szempontból folytatjuk, ha úgy nézzük. Én a színvonalcsökkentést, a stáb pedig az eddig kialakult hagyományok és gyakorlat alapján az újságkészítést. És jóllehet ugyan, hogy ez itt most az első száma egy új lapnak, de a 100. száma egy régóta együtt dolgozó társaságnak. Szóval ez van. Szinte nem változik semmi, és mégis minden más valamennyire, kicsit hülye a helyzet, de majd csak megbirkózunk vele. Én mindenesetre mostantól a GG (ez itt most a Guru Gamer rövidítésteszt preview verziója, asszem, ez nem tetszik :) levrovot készítem, és mivel ez itt ugye az első, tehát szó szerint fogom venni a tiszta lapot, azaz csak és kizárólag az innentől, mint nulla időpillanattól alakuló történésekkel és a mi saját dolgainkkal szeretnék csak foglalkozni az aktualitásokon és a világmegváltáson kívül, de hát ez csak természetes. Mivel jelenleg meglehetősen kevés közös témánk van ugyebár, ezt a kis levrovot kellemes kis limonádénak szánom, bemelegítő kocogásnak a nagy őrület elé (itt aztán valóban reálití só lesz, az most úgyis divat :), vagy találjatok ki magatoknak valami hasonlót, ha ezek nem tetszenek, egy a lényeg, hogy nem fog szólni semmiről, semmit sem veszítetek, ha már most továbblapoztok. :)**
Ne, ne, ne! Várjatok mégis egy kicsit, mielőtt lapoznátok, még egy nagyon fontos tudnivaló van az én kis tiszta lapommal kapcsolatban. Szeretném bejelenteni, hogy rituális keretek között legyilkoltam minden régi nekem szánt levelet, így aztán ne is álmodjatok róla, hogy választ kaptok valami régi kérdésetekre... >:))) ***(Na, ezt már pár sorral feljebb sejtettem, amikor a szó szerint tiszta lapról volt szó... A másik, amire gondoltam, hogy a bevezetőn kívül két tök üres oldalt kell kijavítanom, de hát ez sajna nem jött be...:))) – a korr.)*** **Na, most lehet lapozni.**
Amit még feltétlenül el akarok mondani az itt maradóknak, hogy a fentieken kívül nem akarok mást elmondani, ez lényegében elégséges a starthoz. Ha még egészen véletlenül valami menet közben az eszembe jutna, természetesen megosztom veletek, de az sem baj, ha a következő levrovra is marad valami. ***(Laza, szerintem ezt a bekezdést nyugodtan töröld, és írj helyette valami jó kis tördöset. – a korr.) (Ki az a törd.? :)- a törd.)***

BOOT
Loading Chris ... done.
Loading Lily ... done.
Loading Mocsy ... done.
Loading Hancu ... done.
Loading Brazil ... !!! ERROR !!!
■ Marton Kiss-Albert
Hm, ez aztán jól kezdődik... :) ***(LOL – a korr.) (Én inkább ezt írtam volna: Loading Brazil ... !!! FATAL ERROR: NOSE TOO BIG - a törd.)***

PÁR FONTOS DOLOG. Szia Lily! **(Kicsit eltérítettem ezt a levelet, mivel erősen közérdekű, és pont jó lesz arra, hogy néhány nem kevésbé fontos részletet megbeszéljünk itt a levrovban. Örömmel jelentem be nektek a nyitó levrov vendégszereplőit: Lily és Mocsy, tádáám. Braz)** Sajnos az otthoni netem megszűnt, úgyhogy csak a suliban tudok netezni (ahol jelenleg az új, számítógépes rendszerű beiratkozása miatt totális káosz dúl), így csak tegnap értesülhettem a PC Guru - Guru Gamer fejleményekről. A fórumon elég érdekes, és egymásnak ellentmondó vélemények láttak napvilágot, így gondoltam, hogy hiteles forrásból próbálok meg egy kis infót kicsikarni. Szerény véleményem szerint a legtöbben Mocsyt ostorozzák ez ügyben, így a változatosság kedvéért téged kerestelek meg. A kérdéseim a következők lennének.
1. (egyben a legfontosabb): mi lesz veletek, a jól bevált, tapasztalt (úgy is fogalmazhatnék, hogy harcedzett) Gurus szerkesztőséggel? Mindannyian átköltöztök a másik újságba? Ha nem, légyszi írd meg, hogy kik mennek, és kik maradnak (az egyik csoportot elég leírni, ebből elvileg tudok következtetni :-)
[Mocsy]: A teljes stáb, kivétel nélkül (szerkesztők, designer, korrektor, cikkírók...) a Guru Gamert készíti, egyetlen ember sem dolgozik más újságnál. **(Még a törd. sem... Braz)** ***(Brazil, megyek hozzád mozizni – a korr.)***
2. Melyik újságra fog szólni a júliusban meghosszabbított előfizetésem?
[Mocsy]: Az előfizetésedet a PC Gurura kötötted, ebben a témában a Vogel Publishing Kft. az illetékes.
3. Mi lesz a teljes játékokkal? Amikor a múltkor (relatíve múltkor, van már legalább egy fél éve) bent voltam, Mocsy örömmel újságolta, hogy erre az évre többek közt sikerült megszerezni a Commandos 1-et is (a többi nagy név már megjelent, azért nem sorolom fel), és gőzerővel tárgyal az X-Wing Alliance-ért.
[Mocsy]: Teljes játékok terén nincs változás, bár erre a két címre jelen pillanatban nincs aláírt szerződésünk (az X-Wing Alliance-re nincs is esély). Az új kiadó minden anyagi hátteret biztosít a teljes játékok színvonalának megtartásához. Továbbra is várjuk javaslataitokat, és ha egy mód van rá, akkor a legtöbb szavazatot kapott játékokat megszerezzük a Guru mellé. Jelenleg négy céggel is folynak a tárgyalások (a múltban is személyesen tartottam velük a kapcsolatot, ez a jövőben is így lesz), és a teljes játékok fél évre előre le vannak kötve. Folyamatosan kapom az új ajánlatokat, (csak szeretnéd... Ja, játékokról van szó, akkor tényleg... :))) Braz) de a döntéskor minden esetben a minőséget tartom a szem előtt.
4. Mennyire biztos a Guru Gamer elnevezés?
[Mocsy]: Egészen biztos.
5. Mi ez a nagy hallgatás? Teljes hírzárlat? Semmi olyan infót nem kaptam eleddig, amelyik valós tényeken alapulna.
[Mocsy]: Nincs hírzárlat, jelen pillanatban az új szám készítésével vagyunk elfoglalva.
6. (a férjedhez): Mi lesz veled mester? Én nem bírnám ki, ha megvonnák tőlem a havi 2 oldalas „betevő levromomat". Vészhelyzet esetén megyek tüntetni... (Manapság úgyis ez a divat)
■ Petővári Attila (Atlas)
Stop. Ne kalandozzunk el itt, ha szabad kérem a sci-fi és a fantasy területére. Még hogy férje, nana. :) ***(GRRRRR - a törd.)*** **Ne hozz hírbe, mert a törd.-ön mindenféle féltékenységi roham fog kitörni, és akkor nagyon csúnya dolgokat szokott művelni. :) Pedig esélytelen nálam, de valószínűleg sosem fog belenyugodni, így legalább komoly tapintattal kell kezelni szegénykét... Na térjünk a lényegre. A levrov természetesen marad, egyelőre** ***(Esküszöm, legközelebb bennhagyom az „n" betűt... - a korr.) (Már megint hazudsz:) - a törd.)*** **velem együtt és egyenlőre** ***(Mondtam, hogy benn fogom hagyni... - a korr.) (Ehh - a törd.)*** **két oldalon. Küzdök az érdekeitekért, és próbálom ezt a két oldal dolgot megváltoztatni, de sosem fogom pontosan megérteni, miért, azt mondják nekem, hogy nem lehet egy oldal, kell a kettő. Tüntetned tehát nem kell, tételezzük fel, amúgy is számos egyéb értelmes elfoglaltságot találsz magadnak, mint például.:)**
<Részemről is tiltakozom, a Brazil nem a férjem, és egyeztetett terveink szerint nem is lesz az, sokkal jobb nekünk ez a „vadházasság", a másikat már kipróbáltuk mindketten, és valahogy ez jobban működik. Karikagyűrűnk van, és ez elég is a formalitásokból, papírunk meg van tonnaszám. :) Lily>

SMS. A kockacukor is hangya, és darazsat esznek.
Na, ennek például semmi értelme. Azért rakom be ide, hogy amolyan kis üde színfolt legyen, megtörje a monotonitást, felpezsdüljetek egy kicsit, amúgy meg utálom a darazsakat, és tök jó, hogy megeszik őket a kockacukrok.

ÉLJENEK A CSAJOK! Hali-hali-hali-halihóó! Íme egy új üdvözlési forma, Brazil! Miért nem írnak a lányok a levrovba? :-(Én ugyan vérbeli csávó vagyok, de hol vannak a női levelek? Nem hiszem el, hogy ilyen kevesen vannak azok a hölgyek, akik számítógép előtt ülnek... Ha csak az a baj, hogy lusták, megértem... Én is az vagyok. De miért töröm magam... ;-) Üdvözlöm a szerkesztőség összes hölgytagját, még a Brazilt is... :-) Én csak azt tudom mondani, hogy elfogyott a billentyűzet... Úgyhogy üdvözlöm a szerkesztőség összes tagját! Kiemelve a hölgyeket! Viszlát... avagy visszhall...
■ Ro Lee
Egy egészen kis ideig elbizonytalanodtam, hogy most akkor nőnap van, vagy mifene, aztán rádöbbentem, hogy hát nanáááá, hiszen minden nap nőnap van, szeretjük őket, tiszteljük őket, bálványozzuk őket, szóval minden lehetséges módon kedvükben próbálunk járni. ***(Khmm te mocsok! Nem elég, hogy már nősnek gondolnak, és még meg is csalsz így szóban is! - a törd.)*** **Bizony. Ami a PC előtt ülő lányok számát illeti, ők bizony nincsenek kevesen, nagyjából pont ugyanannyian vannak, mint a fiúk, csak egész egyszerűen másra használják a gépet, sokkal kevesebben játszanak pl. FPS-sel, mint interneteznek. Nincs is ezzel semmi baj, már az oviban is inkább babáztak, mi meg a dömperrel száguldoztunk ezerrel. Esetleg, ha ti, fiúk több játékot mutatnátok meg nekik, talán jobban rákapnának, de ez nagyon veszélyes ám, mert ha túl jól sikerül, akkor sosem fogjátok levakarni őket a gépről. De egy próbát megér, és különben is sokkal korszerűbb egy lánynak a bélyeggyűjtemény megmutatása helyett FPS-eket, MHz-eket és gigabájttokat ajánlgatni. Legfeljebb ha lövése sincs az egészről, eligazít valami kevésbé kívánatos helyre, az meg úgysem számít; kit érdekel egy nő, ha nem mániákus PC-júzer, nem?**

ÉÉÉS TESSÉK. ÍME EGY LÁNY. Szsz Brazil! Hát igen, elkezdődött a suli. A lányoknak nincs annyi pasizás, a fiúknak nőzés. Marad a gumicukor. Láttam már, más lány is írt. Üzenem a fiúknak: Emeljék meg a hátsójukat, és irány a szabadba addig, amíg jó az idő. Ha nem mennek ki a szobából, nem lesz barátnőjük!!! Na Pusz mindenkinek:
■ Ywonne (Dobi Veronika)
Na, fiúk tessék, itt meg van mondva, segg felemel, kimegy, ilyesmik. Kicsit fárasztónak hangzik mondjuk, de nem kizárt, hogy működik. Esetleg még azt lehetne, hogy a lányok is bemennek néha, és barátságos ismerkedés kere-

tében szétlövitek egymást valamelyik aktuális kedvenc FPS témával. Tök romantikus. Viszont ezt a marad a gumicukor dolgot pont nem értem, mi köze az iskolához, hiszen sokkal többet találkoztok egymással, meg új arcokkal, attól, hogy suli van, nem kell egyből összeszakadni. Vegyetek példát rólam, az iskolakezdés engem sem viselt meg... :) *(Ja, mert sosem jártál oda, max takarítani :) - a törd.)*

BODZASZÖRP. **(az finom, az alábbi levélhez ugyan semmi köze, na és)** ***(igen, az nagyon jóóó – a korr.)***
1. Nem kéne változtatni a levrov dízánján? Mört möst ölyön sömmmööölyön? 2. Ha állandó 5 CD lenne az újsághoz, akkor mennyibe kerülne az újság?
■ Racskó Dávid
A levrov dizájnon már dolgozunk. A jelenlegi legvalószínűbb verzió az, hogy rólam készült képeket láthattok majd, melyeken fűszoknyában hastáncot járok, illetőleg testhez álló latexruciban fogok érobikjeleneteket bemutatni, miközben a Korr. szteptáncot jár mögöttem frakkban *(az valami kutya? – a korr.)* egy asztal tetején, a Törd. pedig a szomszéd sztriptízbárból kölcsönzött rúdon fog vonaglani dögös fekete bőrrucikban, borotvált mellkassal... Broááff, na, ez kezd sok lenni még nekem is. :) Szerintem a levrov pont jó így, ahogy van, 5 CD-ről meg ne is álmodj, marha drága, sok munkával jár, és akkor meg inkább már a DVD, de ahhoz való cuccotok meg sokatoknak nincsen.

SMS. Ide kell az sms-t irni. Vagy nem? Valaszoljon valaki! ■ Lewyrus
Nem ide kell.

IMA. Helló Braz! Küldenék neked egy kis imát. Mi GURUNK, ki vagy a mennyekben, szenteltessék meg a te neved, jöjjön el a te országod, legyen meg a te akaratod, amint a menyben, úgy a Földön is, havi tartalmadat add meg nekünk ma, és bocsásd meg, ha az újságot néha nem vesszük, de állam bácsi nem fizet nekünk, hisz tiéd az ország, a hatalom és a dicsőség mindörökké. Ámen
■ Stanka József
Ámen. De ezt a nem újságvevés izét nem lesz könnyű megbocsátani, nagyon gyenge kifogás, hogy államfater nem ad rá pénzt. :)

MINDEN, AMIT AZ NHL-RÖL TUDNI AKARTÁL, VAGY NEM. Csá! Melyik a kedvenc hokicsapatod? Nekem a Mighty Ducks! Fantasztikus a jégkorong, ez a legkirályabb sport!!! Az NHL a világ legjobb ligája, ahol 30 csapat küzd egymással a színezüst Stanley kupáért! 82 meccset játszik minden csapat. Idén október 1-én kezdődik a 2002-2003-as szezon! Mindenki szerezze be az NHL 2003-at!!! Na... egyáltalán szereted a hokit?
■ Juti
Nem. De szerintem most már abszolút jól képzett lettem NH- ügyileg, holnaptól megnézem az összes meccset, és szétizgulom magam, kié lesz Sztenli, és közben sört iszok, és ropit eszek és sört is iszok. Na jó, csak vicceltem, nem fogom nézni, *(jaaa, azt hittem az jön, hogy ropit nem eszel. – a korr.)* habár a sörivás része nem rossz, bár mostanában már nem hat meg, nem iszok sört, megváltoztam. *(Hűha, micsodaaa? Emberek, a Brazillal valami komoly dolog történt, szerintem beteg vagy ilyesmi. – a korr.)* Viszont az NHL2003 többek állítása szerint tényleg jó, mintha valami olyasmit olvastam volna nemtomhol, hogy ezzel a programmal fogják bemutatni és szemléltetni a meccseket a tévében, és ez azért már jelenthet valamit. De az is lehet, hogy összekeverem valami másik ilyen sportizével, de mindegy, attól még az NHL2003 nagyon jó, vegye meg, aki akarja. Én meg mégiscsak iszom egy sört. *(Úgy látszik kicsit jobban van. – a korr.)*

DOBOZ. Hello Brazzzz! Utálom a XBoxot. Mert nagyon gagyi többek közt azért, mert nem lehet tuningolni, és nagyon nehéz rajta FPS-eket játszani. Valamint gagyi a Joystick, pár év múlva meg rá fognak jönni, hogy nem jó ez a cucc. Mindenkit üdvözlök!
■ KK
Naná, pár év múlva mindig mindenről kiderül ez. És akkor hopp, megjelenik az új verzió, mindenki elrohan, és veszi, mint a cukrot, és örül neki. Pár évig, mert utána megint rájön, hogy gagyi, és a téma kezdődik elölről. Én sem vagyok ám ikszdoboz-szimpatizáns, de azért el kell ismerni, nem olyan rossz a cucc, nekem inkább az a bajom, hogy nem tudok rá kettőnél több játékot mondani jelenleg (sőt, igazán kettőt se :), amiért én megvenném. Sasa, Shoe és még egy páran itt persze pont az ellenkező véleményen vannak, azzal sincs baj, pont ettől olyan szép ez a világ, hogy olyan változatos. Most egy kütyüvel több vagy kevesebb, nem mindegy?

SMS. Cső Brazil! A fél stábról az a véleményem, hogy más szexuális beállítottságú homoszexuális meleg buzik! Csak ennyi! Csá
■ Pálfy András
Mi is nagyon szeretünk ám, igazán kedves vagy. Amúgy meg: na és?

DIÓ 2 NYET. Hello Brazil. Van egy kérésem, hogyan lehet a Diablo 2-vel interneten játszani? Másolt CD-m van. Patch-elni kellett, ezért letöltöttem az 1.09d patch-et. Ezután újra kellett crackelni, de most sem jó. Légyszi írj vissza, hogyan lehet megoldani!
■ Sz. Miklós
A megoldás nagyon egyszerű, veszel egy eredetit. Tört Dióval sosem fogsz feljutni a netre játszani, ügyesen megoldották a fiúk, hogy már a legkisebb héj vagy hámsérülés esetén sem működik. Szerintem a jelenlegi árát mindenképpen megéri, hiszen már 6 ezer forint környékén hozzá lehet jutni, ami nem túlzottan vészes, sőt, ha azt nézzük, hogy ezért a pénzért annyit és akkor játszol mindenféle havi díj nélkül, amennyit csak akarsz, kimondottan megéri. Az pedig, hogy együtt játszol másokkal, egészen egyszerűen, ha nem is megfizethetetlen, és minden pénzt megér, de minden játékélménynél többet nyújt, ennél jobb móka jelenleg szerintem nincs. Ha pedig mégsem így gondolod, akkor marad a lanparty a szomszéddal.
Van azonban valami, amire meg szeretnélek titeket kérni, ó kedves, jó levél- és ímélíró barátaim. Legyetek oly bűbájosak és jók, hogy az ilyen és ehhez hasonló témákkal ne zaklassátok érzékeny lelkemet, mert ad 1. becsszóra fogalmam sincs ezekről a dolgokról, szinte alig játszom néhány játékkal, és azok is eredetiben vannak meg, ad 2. nyilván ti sem gondoljátok komolyan, hogy bármiféle crack supportként működök 7/24-es üzemmódban. Kösziköszikösziköszi.

A HÓNAP NOVELLÁJA. A túra. Brazil, korr., törd. kirándulni mennek. Kölcsön „autóval" (Trabanttal) mentek a Dunakanyarba. A hűtőszekrény miatt nem fértek be a kocsiba, ezért a korr.-t utána kötötték. Ez nem volt az ínyére, de tűrte, mert Brazil imádja a sört.
- Figyu má', nem t'od, hogy hova tűnt a korr? - kérdi Brazil.
- Mióta átmentünk a síneken, nem láttam, csak egy nyögést hallottam - mondja törd. Mikor odaértek a Dunakanyarba, észrevették, hogy valaki a lökhárítóba kapaszkodik, és szidja Brazilt.
- A jó k**va életbe - mondja valaki a lökhárítóról. Sötét volt már, ezért nem látták, hogy ki az. Brazil elővett egy sört, és odalopakodott. Majd amikor észrevette a sötét alakot, fejbe vágta a sörösüveggel.
- A jó k**va életbe most már - mondta a korr.
Majd leszedte a Trabant lökhárítóját, és nekiugrott Brazilnak. Először fejbe verte, majd kigáncsolta. Brazil a hátastól 10 percig nem tudott felkelni. Folyt. köv.
■ Tatz, Hans
Történelem: a hónap novellája egy régi szép, még az amigás lemez Guru korában létező rovat volt.
Ezzel a gyönyörű szépirodalmi alkotással a múltat próbáltam kicsit felidézni, néhány (khmm) novella bizony hasonló színvonalakat ütögetett megfelé. :) Ez itt a levrovban viszont egyszeri, megismételhetetlen pillanat volt, semmi folytatás, semmi több novella, semmi több rettenet, legalábbis mostani szándékaim szerint... Kíméljétek őszülő fejemet, legyetek tekintettel hajlott koromra, és ne kínozzatok ilyenekkel. :) Miért kellett engem a Korrnak így fejbe vágnia, annyira fájt. Nem lehetne, hogy inkább mindig én legyek az igazi macsós veszternhős, aki mindig győz, és a végén szobrot emelnek nekem, meg utcát neveznek el rólam? Ennél több nem kell, szerénységem enynyit engedne meg. Illetve még a történelemkönyvekbe is be kellene kerülnöm, de ez tényleg olyan kis semmiség már... :)

GURU Q3 FANKLUB. Dear Brazil! Csak üzenni akartam, hogy NE legyetek annyira Doom3 fanok! Mi az, hogy csak legyintettetek az Unreal Tournament 2003-ra, és a többi fps játékra???!!! NEM POFÁTLANSÁG EZ??? Meg Mocsynak üzenem, hogy EGYÁLTALÁN NEM túlzás az, hogy a SimCity 4-ben beköltöztethetjük a Simjeinket kedvenc városunkba. Ennél nagyobb túlzásokat is láttam már. Egyelőre ennyit, üdv:
■ Cs@b@
Ez utóbbinál bizony én is láttam és hallottam már nagyobb túlzásokat, nem is egyet. Múltkor példának okáért valaki az értelmes lények kategóriába sorolta be a Törd.-öt, na, az már nekem is sok volt, pedig nagyon toleráns vagyok, mindent el tudok fogadni, amit én találok ki. UT2003 ügyben pedig még nincs végleges legyintés, nekem az előzetesek alapján pölö pont tetszik, majd ha kijön a végleges, akkor letesztelik itt az arcok, és meglátjuk, mennyire gáz vagy nagy durranás. Sajnos valóban kicsit elfogultak, nemtom, minek a számlájára írható ez a rajongás, feltételezem, azért, mert ez tetszett nekik a legjobban. Szóvá tesszem nekik, hogy kevésbé imádják, jó? Hééé cikkírók, kevésbé imádjátok itten a Doom 3-at, mert szétcsapok köztetek, micsoda pofátlanság ez! Na, ezzel is megvolnék.

VALAMI IGAZÁN JÓ ;] Figyu Brazi! Csak most döntöttem el, hogy beírok nektek... meg minden ****, csak az a buci, hogy nem tom', mit írjak!! Akarok valami jót is írni, de semmi nem jut az eszembe!!! Vazzeee' Na csá
■ Feka
Szar lehet neked. Nekem például mindig van valami jó, ami az eszembe jut. Nem írhatom le ide egészen pontosan, hogy micsoda, mert akkor majd jól az orromra leszen koppintva, hogy itt ilyet itt nem lehet, meg kiskorúak is olvassák, meg egyéb ilyen érzelmes hülyeségek.
Na, meg aztán majd folyamatosan azzal fognak itt piszkálni, hogy mindig azon jár az eszem. Pedig nem is. Néha éhes is szoktam lenni. :)

SMS. Szabadsag, Beke, Szeretet... GURU
Ez a lényeg gyerekek. Na, jók legyetek, csók.
■ **BRAZIL**


SAMSUNG
Figyelem!
Monitorod nem beszámítható?
ÚJRA!
SyncMaster monitorcsere-akció!
SyncMaster monitor vásárlása esetén, használt, bármilyen típusú, akár működésképtelen monitorodat több ezer forintért számítjuk be.
Akciónk 2002. szeptember 23-tól november 3-ig tart.
További részletek az üzletekben.
MagicBright
SyncMaster
A Te monitorod!
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.hu


legjobb barátaim
symantec.
Norton
Internet Security 2003
Essential protection from viruses, hackers, and privacy threats
Norton
SystemWorks 2003
The smartest way to solve computer problems
Biztonságos kapcsolat egy bizonytalan világban. A Symantec bemutatja 2003-as termékeit. A vírusokkal, a hackerekkel és a magánélet fenyegetőivel szemben a Norton Internet Security™ 2003 biztosítja az alapvető internetes védelmet. Immár a Spam Alert segítségével megakadályozhatja, hogy nemkívánatos emailek árasszák el postaládáját, valamint a gyermekek online védelméről is gondoskodunk a Parental Control funkció révén.
A Norton SystemWorks™ 2003 egy tökéletes problémamegoldó készlet, mely megvédi számítógépét a vírusoktól, javítja a teljesítőképességet, eltakarítja az internetezés hordalékát, gyors és egyszerű rendszerhelyreállítást biztosít, illetve életben tartja a modemes internet kapcsolatát.
További információért kérjük keresse fel oldalunkat a **www.symantec.hu** címen.
symantec.
KVENTA
Kventa Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u. 37.
Telefon: 269-5262
www.kventa.hu
DEMAND 2000
Demand 2000 Kft.
1062 Budapest, Andrássy út 6.
Telefon/Fax: 269-3215
www.demand.hu
KIMSOFT '99
KimSoft '99 Kft.
1118 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Telefon: 319-0219 Fax: 319-9760
www.kimsoft.hu
QWERTY COMPUTER
Alapítva: 1984-ben
Qwerty Computer Kft.
1111 Budapest, Bartók Béla út 14.
Telefon: 466-93-77 Fax: 385-26-87
www.qwerty.hu
Raptor
Raptor Kft.
6000 Kecskemét, Rákóczi út 2.
Telefon: 76/501-070
www.raptor.hu
R+R PERIFÉRIA
R+R Periféria Kft.
1071 Budapest, Peterdy u. 35.
Telefon: 321-3588 Fax: 342-3308
www.periferia.hu
Symantec, the Symantec logo and Norton Internet Security are registered trademarks of Symantec Corporation. Norton Internet Security is a trademark of Symantec Corporation. ©2002 Symantec Corporation. All rights reserved.

nleges
Imperial
gnnal
elkező,
3004B
nyen
elhető
eel-V USB silver P IV
k,
s MEEI
917 HAK
őségi
sítvánnyal.
3005B
-es házak
KT6100
nciával.

AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB HÁZ-KÍNÁLATA!





ERAE LCD

SAMSUNG PANEL

Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu

Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu

ACORP
ingyenesen
hívható
zöld szám:
06/80 204082

ACORP INTERNATIONAL

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Használt alkatrészek beszámítása!!!
EPOX, Mercury alaplapok (2 év gar.)
Matrox, ATI, Geforce videókártyák
Samsung, Maxtor winchesterek (3 év gar.)
Portocom Notebook 1-2-3 év garanciával!!!!
!!Mercury hordozható MP3,CD,VCD lejátszó!!
21.000,-+ÁFA

OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Gond a vírusvédelem?

Hiszen már jó ideje van megoldás!

VirusBuster www.virusbuster.hu



Új külsővel, egyetlen zenei CD áráért egy teljes évre védelmet kínálunk.
Hogy az orkokkal küzdhess, ne a vírusokkal kelljen.

Legyen ez a probléma a mi gondunk.

www.virusbuster.hu
mail@virusbuster.hu
telefon: (1) 382-7000
fax: (1) 382 7007

NYERŐ PÁROS

BattPak™ - Univerzális akku töltő

- 3-féle töltési forrás:
  AC-220V, DC-12V, Napelem (iSun)
- Tölthető elem típusok:
  2-10 db AA vagy AAA méretű
  NiCd vagy NiMh
- Töltési idő:
  10 db akkumulátonál kb. 4-5 óra

Digitális kamerákhoz ideális segítség!

3-12V-os áramforrásként is használható!

ÚJDONSÁG!



iSun - Hordozható napelemes áramforrás

Használható: GPS, PDA, rádiótelefon, notebook, BattPak üzemeltetéséhez-töltéséhez
Teljesítménye: 2,2 Watt
Tömege: 311 gramm
Több iSun összekapcsolásával a teljesítmény növelhető!

ÚJDONSÁG!





WIN Computer
1064 Budapest, Vörösmarty u. 61. Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu/solar E-mail: win@win.hu



GURU TÖRTÉNELEM

MOTTÓ:

„Software failure. Press left mouse button to continue.
Guru Meditation #00000004, 00004AAC0"

EGYSZER VOLT... 1990-et írunk, amikor öt fiatal elhatározza, hogy lemezújságot készít lelkesedésből az amigás tábornak, méghozzá úgy hogy az anyagok egy részét maguk az olvasók küldhetik majd be, így ők is részt vehetnek a lap szerkesztésében. A lemez Guru alapítói: Bear, Claymore, Gaborca, Masell, Shy voltak. Szép időszak lehetett ez, jómagam csak részben éltem át. Amikor kezembe kaptam az első néhány ilyen lemez kalózverzióit, úgy gondoltam, akik ezzel a kiadvánnyal ennyit dolgoztak, megérdemlik hogy legalább megvegyem az amúgy is csak anyagárba kerülő kiadványokat. Így kerültem kapcsolatba a fiúkkal és kezdtem el első „tollcsapásaimat" magam is, amit ők lelkesen támogattak. Biztos komoly szerkesztői munka folyt, de ebből akkor még mit sem láttam, írogattam, beküldtem vagy elvittem nekik „művemet" aztán örvendeztem ha megjelent. Rengeteg új barátot és kedves ismerőst szereztem ebben az időben, megismertem például a Sasát, aki próbálta megoldani elakadásomat az Elfben, de mivel ő is csak cheatet tudott küldeni, így feladtam a kukac elleni küzdelmet, viszont megőriztem a kapcsolatot ezzel a vidám fickóval akinek akkor képes voltam lekörmölni többszáz Populous kódot ... (Álmunkban sem gondoltuk hogy mi valaha is papíron megjelenő Guru szerkesztői leszünk!). A cikk körül láthatjátok majd kinek milyen élményei vannak a Guruval kapcsolatban, egy biztos, vidám idők voltak ezek, fantasztikus hangulattal és soha vissza nem térő tábori bulikkal, melyek folytatódtak hosszú éveken át.

Amikor a lemezújság megérte a III. évfolyamot (valójában másfél év telt el), az addigra kialakult nem is kis csapat vezetősége úgy döntött, hogy bármi is történt a Computer Mániával, ők bizony nem rettennek vissza, és bemerészkedtek a nyomtatott sajtó világába, így 1992-ben megjelent az első Guru magazin, melyet a lemezújság alapítói szerkesztettek, kivéve Claymoret, aki ekkor már nem volt a csapattal. A tartalom tekintetében volt a lapban Amiga, Atari és PC-s anyag is, s bár főként a játékokkal foglalkozott, a komolyabb témák iránt érdeklődők is találtak benne lapozgatni valót, sőt jutott hely a kultúrának is.

Sosem felejtem el, amikor Bear megkérdezte írnék-e a papírújságba és én lelkesen igennel válaszoltam, azt mondta, legalább egy oldalt kell ám írni, ami ott több ezer karakter! (Azt hiszen a Baldur's Gate megjelenése után elkövetett 24 oldalas leírásomnál már nem emlékezett erre a momentumra. :))) Ha lehunyom a szemem, magam előtt látom az összetűzött papírdarabokra írt „kilövésre", melyet újra és újra átírtak és variáltak a fiúk, a leadáskor behulló cikkekre, de azt hiszem mint „külsős" igazán nem láttam túl mélyen a lap készítésébe, csupán álmodozóként csodáltam a születést és élveztem ahogy az olvasók örültek nekünk. A Guru ezután sodródott a számítógépes világ alakulásának árjában, ami természetesen feszültségekkel is járt, hiszen egyre nagyobb teret követelt magának a PC és valljuk be, hanyatlani kezdett az Amiga, s ez kihatott a tartalomra is, ami megosztotta az olvasótábort. Így aztán 1993-ban megjelent a Guru mellett a PC Guru is, kezdetben csak negyedévente, s ez a lap már elsősorban a PC tulajdonosoknak készült. Ahogy fejlődött a piac, úgy növekedett az igény erre a kiadványra, és sajnos az Amigák egyre inkább háttérbe szorultak. Végül a Guru megszűnt és a PC Guru mellett az AGuru került kiadásra külön az amigás tábornak, akik örömmel fogadták a saját lapot, ám az 1996-ban kényszerűségből „összement" majd meg is szűnt, sajnos. Azt hiszem, ekkor véget ért egy korszak a játékok és a Guru történetében egyaránt....

Olvassátok el Gurusok, külsősök és belsősök, régiek és újak, élményeit, információit, bár nem mindenki válasza érkezett meg a leadási határidőre és a fele sem fért még ide, de folyt.köv. A következő számban olvashatjátok majd Stöki legkedvesebb élményét, Hancu legendáját, Joshua és a kvarkvers műfaj kapcsolatát, sőt Sakman merengését is az öregedésről.

A Guru veletek van! ■ **LILY**

Ui – Várom azon Gurusok (volt szerkesztők, írok) jelentkezését, akiket még nem találtam meg. Írjatok! :)

> ŐH AZOK...

GABORCA (ALAPÍTÓTAG)

Első számítógép: ZX Spectrum 48k (1985-ben kaptam)

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: Nagyon sok emlékem van a Guru-s időszakból... A barátságok, az Amiga hőskora, merész álmok valóra váltása...

A legborzalmasabb talán Kriszta zöld haja volt egy parádi Amiga táborban, amikor a strand vizében lévő vegyi anyagok szőkéből zöldet csináltak... :)

Első cikk: Az én részem a Guruban mindvégig a „komoly" hírek, cikkek gondozása, írása volt. Még a lemezújságban kezdtem azt a sorozatot amiben az Imagine nevű 3D-s animációs programmal foglalkoztam.

Kedvenc játékod? Mostanában nem igazán játszom már :(A nagy kedvencek közé tartozott az Elite, a Wally játékok és az izomterikus mászkálósok mint pl. Knight Lore vagy később a Batman és a Head over Heels.

Mit jelentett neked a Guru? Egy álom volt, amely valóra vált. Talán akkor még nem is tudtuk felmérni mit is hoztunk létre... Rengeteg energiával és lelkesedéssel dolgoztunk, egyáltalán nem a pénz vagy ilyesmi volt a dolgok mozgatója. A Guru Bt. ha jól emlékszem 5000 Ft alaptőkével jött létre :).

LILY

Első számítógép: Enterprise (Spectrum emulátorral!)

Mióta vagy a Guru csapatával? 1991 tavasz

Első cikk: Fogalmam sincs, de a floppys verziós irományaimat cikknek még nem is merném nevezni, a papír Guruban a Realms volt az első.

Kedvenc játék: Populous, Baldur's Gate, EverQuest

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: Rengeteg van. Pl. az egyik, amikor a Shy és a Masell tini ninja teknőcös papucsot hozott nekem az ECTS-ről. Annyira féltettem hogy hónapokig fel sem vettem. A legborzasztóbb, hogy végül a CoV miatt nem írhattam meg a Populous cikket!

Mit jelent neked a Guru? Álmok megvalósulását, hobbit, barátokat, kihívást.

MASELL (ALAPÍTÓTAG)

Első számítógép: ZX Spectrum 48Kbyte

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: A Guru tábor mindig a kedvenc emlékeim között szerepel. Amikor vízipuskákkal felszerelkezve két csapat irtotta egymást a tabor körül, vagy amikor Guru táborban versenyek voltak- es valakinek a kávézaccal töltött palacsinta jutott... szóval azok jó idők voltak!

Első cikk: Ha jól emlékszem a Wizardry 6 volt meg a lemezújságon.

Melyik a kedvenc játékod? Doom I és II. Ja és a Chaos Spectrumon.

Mit jelent neked a Guru? Szabadságot, fiatalságot, itt kezdtem a pályafutásomat... első komoly munkahelyem.

MOCSY

Első számítógép: C-64 magnóval

Mióta vagy a Guru csapatával? 1992-ban találkoztam Masellel először a Szabó Pál művelődési házban egy Amiga partin. Ott merült fel először, hogy akár cikket is írhatnék a Guruban.

A nagy mű el is készült (valami Dragonlance szerepjáték volt), de olyan pocsék lett, hogy végül is nem került be az újságba. Szerencsére a következő kísérlet (Wizardry 7) Pellus mesterrel karöltve már jobban ment, azóta rendszeresen írok a Guruba.

Első cikk: Wizardry 7 (1993/05)

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: A legborzalmasabb emlékem a velencei táborban volt, ahol a Brazil kompó egyik feladata az volt, hogy egy óvszerből vaníliapudingot kellett a versenyzőknek kiszopogatni. A legkedvesebb emlékeim közé a régi Gurus karácsonyok tartoznak, ahol családias környezetben ünnepelt együtt az egész Guru Team.

Kedvenc játék: X-Wing

Mit jelent neked a Guru? Összetartozás, csapatszellem, profizmus.

SASA

Első számítógép: Sinclair Zx Spectrum...ha jól emlékszem 1982-ben...

Mióta vagy a Guru csapatával? Az ezredfordulóval nem nem csak az Y2k probléma, hanem egy ismeretlen gyakran bosszantó egyén is megnehezítette az addig harmóniában élő guru teamet....

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: Chropoo:)))..... legborzalmasabb amikor a Stöki az ölembe ült a Guru táborban:)

Első cikk: A katasztrófális Redline

Melyik a kedvenc játékod? Kövezzetek meg de a Halo....

Mit jelent neked a Guru? hmmm

SHY (ALAPÍTÓTAG)

Első számítógép: ZX Spektrum

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: A legkedvesebb az első parádi tábor .. a borzalmasat hagyjuk..

Melyik a kedvenc játékod? Master of Orion

Mit jelentett neked a Guru? Momentán a múltam egyik szelete. Szerettem.

SHOEBARON

Első számítógép: C-64 magnóval

Mióta vagy a Guru csapatával? Ki emlékszik már erre?:) 95-re gyanakodnék, mert nagyjából ekkor jelent meg az első CD Guru, amelynek a sikeréért már a többiekkel együtt szurkoltam én is.

Legkedvesebb vagy éppen legborzalmasabb Gurus emlék: Hol is kezdjem?:) Sok ilyen van. Sosem felejtem el, amikor Laza a zuglói irodában elkezdte idétlenül fojtogatni Beart közben meg az egész stáb szakadt a nevetéstől. Ez még a régi szép időben volt. Emlékezetesek a remittenda pakolások is, vagy amikor Novák Csanád két testőrrel jelent meg a Guruban és elkezdett PSX-en Ridge Racerezni. Néztem, hogy ki ez a majom?:) Vagy amikor Vagabond az egyik LAN party alkalmából gyakorlatilag kidobta Beart a saját lakásából. „Hé öreg, a negatív kisugárzásod miatt nem megy a háló, húzzál már haza", stb. Na meg volt pár emlékezetes buli is... pl. amikor Sakmant kikísérték SOTE-ről, miután belehányt az egyik hamutartóba:) (utána kis zsebkendővel ücsörgött a bejáratnál), vagy amikor Bird részegen fejen állt az Örsön, aztán, ha jól emlékszem közben elhagyta minden fontos iratát. Kedves emlék az is, hogy egy fél évig totál rákattantam az IRC-re és minden reggel 4-ig chateltünk a szerkből. Akkor hoztuk össze a hc.gamert, amelyet kezdetben olyan lelkesedéssel vitt mindenki, hogy azt sem éreztük meg, hogy rendszeresen napi 3-4 órákat aludtunk mellette. Akkor ismertem meg gale-t, csumiékat, craftot, alient, fdsoftot, angelday-t (aki keményen kritizálta, hogy milyen hülyeségeket irkálok a Quake-ről:)). Legborzalmasabb emlékem, amikor két napig gyakorlatilag némán ültem a József körúton, mert éppen szakítottunk Maricával:). Aztán jött az Unreal és két és fél napra ismét megszakadt a kapcsolatom a világgal:). Nehéz napok voltak:).

Első cikked? Valami Pinball játék, Deltől kaptam, hogy írjak róla (pókos pálya is volt benne az tuti). Vasárnap délután írtam meg a szerk 3000-es Amigáján. Aznap nagy nyugi volt és szépen sütött a nap.

Melyik a kedvenc játékod? Ez korszakonként változó. Az utolsó kedvencem lassan már feledésbe merül (Undying), új pedig egyelőre még nem érkezett (a Project Egoban reménykedem). A hőskorban imádtam a Piratest, a Maniac Mansiont, a Curse of the Azure Bonds-ot, MegaDrive-on az Aladdint, a Sonic2-t, a MK2-t, PC-n meg a Diablot, a Quake-et (QW), a Drakant, de talán a legtöbbet Q3-mal és Starcrafttal játszottam. Mostanában többnyire DOA3-azunk Xbox-on.

Mit jelent neked a Guru? Lehetőséget, hogy azzal foglalkozzam amit egyelőre a legvonzóbbnak találok. Na meg egy Sasát és egy Christ:) és az összes jó barátomat, haveromat, akik természetesen az idők folyamán ez alatt a gyűjtő fogalom alatt az újság készítésén fáradoznak és hozzám oly közel állnak. Ez is a Guru.

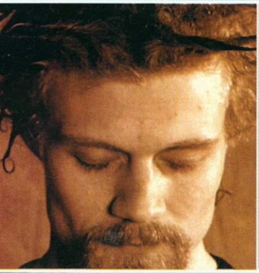
GURU GAMER PROGRAMAJÁNLÓ



OKTÓBER 1.

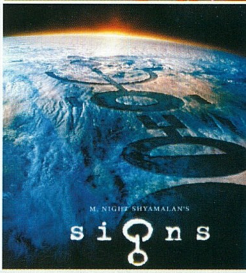
Vissza a jövőbe trilógia DVD megjelenés (3 DVD) Robert Zemeckis első kiugró sikereit Steven Spielbergnek köszönhette, amikor a mester ellenállhatatlan fantáziajátékából elkészítette az azóta már klasszikussá vált trilógiát. A mű hosszas várakozás után a rajongók legnagyobb örömére októberben végre napjaink legkedveltebb digitális adathordozóján is hozzáférhető lesz.





OKTÓBER 24.

Jelek-Signs mozipremier (Mel Gibson, Joaquin Phoenix, Rory Culkin) Különös események zajlanak egy álmos amerikai kisváros közelében lévő farmon. Valaki hatalmas, kör alakú tisztást vág a kukoricásba. A farm tulajdonosa, a város egykori lelkipásztora megpróbál szemet hunyni a jelenség előtt, de az események újra bekövetkeznek, és a földeken újabb és újabb gabonakörök jelennek meg. A ház lakói egyre jobban félnek; a titokzatos, kísérteties jelek pedig egyre szaporodnak. A Hatodik érzék rendezője legújabb filmjével ismét bebizonyítja, hogy kiválóan ért a félelmetes, kísérteties hangulat megteremtéséhez és a ravasz forgatókönyvek írásához.





OKTÓBER 4.

Pain of Salvation Október 4-én a kis hazánkban lép fel az Öreg Kontinens egyik legjobb progresszív rockcsapata, a dán Pain of Salvation. A banda legutóbbi két albuma (The Perfect Element, Remedy Lane) a rajongók és a szakma osztatlan lelkesedésével találkozott - hála a rendkívül invenciózus és a végsőkig kimunkált, ám egyúttal túlfűtött érzelmekkel is teli muzsikának. Akik testközelből kívánják megtapasztalni, hogy a skandinávok szerint mit is jelent „A megváltás fájdalma", azok az említett nap estéjén legyenek a főváros egyik rock-fellegvárának számító Wigwamban - az emlékezetes élmény szinte biztosan garantált. Sőt, ezúttal a keményebb stílust kevésbé kedvelők is nyugodtan próbát tehetnek, ti. ez a csapat dallamokban és zenei tudásban is nagyon erős, így fellépésük minden zenekedvelő számára tartogat érdekességeket. Végezetül az érdeklődő leányzók kedvéért zárójelben azt is megemlíteném, hogy a banda énekes-gitárosának, bizonyos Danielnek a karizmája barátnőim, sőt barátnőim barátnőinek barátnői véleménye szerint is mindent és mindenkit (igen, beleértve Bon Jovit is) „üt" - hátha valaki így kap kedvet a részvételhez...



OKTÓBER 15.

A szépség és a szörnyeteg DVD-megjelenés Az 1991-ben készült Disney klasszikus az első és ez ideig egyetlen rajzfilm, melyet a nagyjátékfilmek kategóriájában Oscar-díjra jelöltek. No comment...

OKTÓBER 20.

Önkormányzati választások.

OKTÓBER 25.

Guru Gamer második számának megjelenése.

OKTÓBER 25.

Bill Gates 47. születésnapja:)



OKTÓBER 18.

Remélhetőleg a No One Lives Forever 2 megjelenésének végleges időpontja.

OKTÓBER 22.

E.T. – A földönkívüli DVD-megjelenés (2 DVD) Húsz esztendővel ezelőtt a közönség világszerte a szívébe zárt egy filmet, mely szinte azonnal klasszikussá vált; egy filmet, mely egyaránt hatott az érzelemre és az értelemre. Milliókat gyönyörködtetett történetével, mely egyszerre egyedülálló és időtlen, a népmesék erejével és a tündérmesék lelkével bír. A szavak nélküli, költői és izgalmas nyitánytól a felemelő, szívbemarkoló fináléig a filmtörténet feledhetetlen részévé vált. Ez a film Steven Spielberg elismert mesterműve, az E.T. - A földönkívüli.



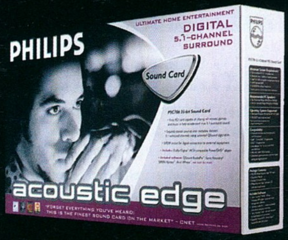
C Sound Cards
he Next Generation

PHILIPS

Az első és egyetlen hangkártya mely bármely sztereó jelforrást (CD, MP3, számítógépes játékok) 4 vagy 5.1 csatornássá alakít.

www.multimedia.hu





A 2.610 • A 5.100 • A 3.600

PSC703 (4) • PSC705 (5.1) • PSC706 (5.1)

Az 5.1 csatornás surround hangzás már nemcsak a mozik kiváltsága ...

multimedia.hu

PHILIPS

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

www.magicomp.hu info@magicomp.hu

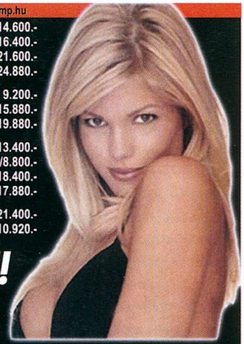
AMD - SiS > ECS K7S5A / K7S6A 13.500/14.600.-
AMD - SiS > MSI 745 Ultra 16.400.-
AMD - VIA > GigaByte 7VR / 7VRX 19.600/21.600.-
AMD - VIA > Soltek SL75DRV5 24.880.-

AMD Duron Morgan 1200 MHz 9.200.-
AMD XP 1600+/1700+ 13.880/15.880.-
AMD XP 1800+/1900+ 17.880/19.880.-

RW 40/12/40x LG/Sony/NEC 13.920/11.980/13.400.-
DVD 16/40x Pioneer / Sony 9.800/8.800.-
DVD-CDRW COMBO LG / Toshiba 15.900/18.400.-
Philips Seismic / Acoustic 9.880/17.880.-

MEM. Comp. Flash 128/256MB 10.880/21.400.-
MEM. Smart Media 64/128MB 5.780/10.920.-

ÁRGARANCIA !!!
Biztosítsd magadnak a legjobb árakat!!!
Részletek honlapunkon!



A feltüntetett árak nettó árak és a 2002. szeptember 16-i állapotokat tükrözik!

SB LIVE! 5.1 hangkártya 6.980.-
MSI KT3 ULTRA-2 20.600.-
GF2 MX400 64MB+TV 9.680.-
ATi RADEON 8500 23.900.-
ATi RADEON 9000 18.600.-
ATi RADEON 9000 Pro 22.800.-
MSI Ti4200 64MB+TV 35.920.-
ABIT Ti4200 64MB+TV 32.200.-

MagiComp

Nyitvatartás
Hétfő-Péntek: 10-20
Szombat: 10-16

1092 Budapest, Ráday-Kinizsi u. sarok
A Corvin mozitól és a Kálvin-tértől 2 percre
(1) 215-36-95 / (20) 538-55-46 / (30) 489-13-39

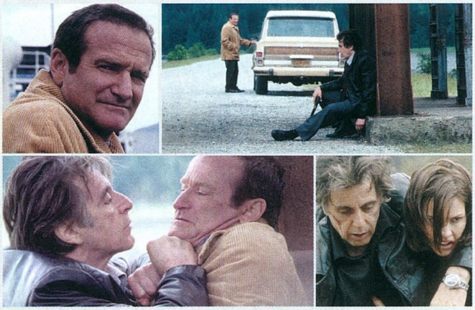
www.magicomp.hu info@magicomp.hu www.magicomp.hu info@magicomp.hu

MOZI

ÁLMATLANSÁG

Szereplők: Al Pacino, Robin Williams, Hillary Swank • Rendező: Cristopher Nolan

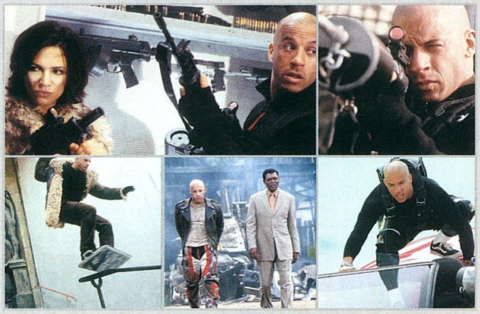
Will Dormer, a sokat tapasztalt Los Angeles-i nyomozó partnerével, Happel (Martin Donovan) egy kis alaszkai faluba utazik, hogy elkapja egy tizenhét éves lány gyilkosát. Dormer és Hap hamarosan meg is találja az első számú gyanúsítottat, a remeteéletet élő regényírót, Walter Finch-et (Robin Williams), ám ő a sziklás, ködös tengerparton kicsúszik a kezük közül. Amint eltűnik, lövések dördülnek – és Hap halott. Dormer felelősnek érzi magát társa haláláért. Csak úgy győzheti le lelkiismeret-furdalását, ha belemegy abba a pszichológiai macska-egér játszmába, amelyet Finch irányít. A tét egyre növekszik, a nyomozó jobban és jobban belegabalyodik az ügybe, közben pedig egy helyi rendőrrel, a tapasztalatlan, de éles szemű Ellie Burr-rel (Hillary Swank) is konfliktusba keveredik.
„Dormer és Finch kapcsolata a fokozottan robbanásveszélyes kategóriába tartozik." - nyilatkozta az Oscar-díjas Al Pacino, aki a nyomozót alakítja. „Finch elemében van, nagyon élvezi az üldözést. Persze kérdés, ki üldöz kit. És hogy ebben a helyzetben a közönség tud-e azonosulni Dormer nyomasztó helyzetével. Remélem, a nézőknek eszükbe fog jutni, mi lenne, ha egy tudattalan vágyuk valóra válna."
Hogy még nehezebb legyen a dolga, a Finch által diktált agytorna mellett még egy váratlan körülménnyel meg kell küzdenie.
„Will Dormer éppen az Éjféli Nap idején érkezik ebbe az észak-alaszkai városba, azaz akkor, amikor a Nap szó szerint nem nyugszik le huszonnégy órán keresztül" mondja Christopher Nolan, a rendező. „Sok más, erre a környékre utazó emberhez hasonlóan Dormer biológiai órája teljesen megzavarodik, képtelen jól aludni, ha egyáltalán sikerül elaludnia, és ez kikészíti. A történet előrehaladtával egyre intenzívebb pszichológiai nyomás nehezedik rá, amely az álmatlansággal kiegészülve teljesen elhomályosítja döntéshozó képességét...
Cristopher Nolan filmje a Mementóhoz hasonlóan mind a szakma, mind pedig a közönség elismerését kiérdemelve az év egyik legnagyobb meglepetésmozija... kihagyhatatlan alkotás!



xXx

Szereplők: Vin Diesel, Asia Argento, Marton Csokas, Samuel L. Jackson • Rendező: Rob Cohen • Zeneszerző: Randy Edelman

Tetoválások, leborotvált fej, a tekintélyelvűség minden formáját elutasító, szélsőséges magatartás. Neve kezdőbetűje, az X, melyet nyakszirtje bőrébe égetett, méghozzá triplán, éppen olyan extrém, mint ő maga. Xander Cage (Vin Diesel) – alias XXX – saját hátborzongató „mutatványairól" szóló webvideók árusításával tölti nem éppen szokványos életét. Az egyik felvételen például ejtőernyővel ugrik ki egy 200 m magas hídról a mélybe zuhanó, lopott autóból... Mind csupa hatásvadász, a korlátokat a végsőkig feszegető, életveszélyes vállalkozás, melyek csupán rajongói és barátai körében emelik népszerűségét: egyre gyakrabban kerül összeütközésbe a törvénnyel.
Xander nem sejti, hogy Augustus Gibbons (Samuel L. Jackson), a Nemzeti Biztonsági Hivatal (NSA) ügynöke folyamatos megfigyelés alatt tartja. Az őszbe hajló, ám annál elszántabb Gibbons és az NSA nehéz helyzetbe kerül, mikor egy magát Anarchia 99-nek nevező csoport meggyilkolja egyik beépített emberüket Prágában. A szervezet vezetője a valamikori orosz katonai parancsnok, Jorgi (Marton Csokas) és gyönyörű, de könyörtelen barátnője, Jelena (Asia Argento).
Gibbonsnak pótolnia kell elveszített prágai emberét, aki – vagy beépülve az Anarchia 99-be, vagy más módon – megakadályozná a szervezetet céljai elérésében. Gibbons ügynök ideális jelöltre akad Xander Cage személyében, akinek szokatlan életmódja és bámulatra méltó fizikai adottságai tökéletesen alkalmassá teszik a feladatra – pontosabban szólva tennék, ha a legcsekélyebb hajlandóságot is mutatná az új szerepkör iránt. X tiltakozását látva az NSA és Gibbons – aki meg van győződve róla, hogy bárkit meg lehet változtatni, legyen mégoly reménytelennek tűnő, mint Xander – belekényszeríti Cage-et a prágai ügynök szerepébe, új személyazonossággal és fedőnévvel látva el őt: XXX... ■ **SASA**

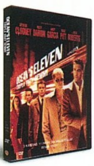


DVD

TRIPLA VAGY SEMMI

Rendezte: Steven Soderbergh • Főszereplők: George Clooney, Matt Damon, Andy Garcia, Brad Pitt, Julia Roberts, Scott Caan • DVD specialitások: Szinkron: magyar, angol /Dolby Digital 5.1/ és török • Felirat: magyar, angol, török, bolgár, román, horvát • Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1) • Extrák: 3 mozielőzetes; Magyar menü magyar feliratos extrák!; Audiokommentár Matt Damon-nel, Andy Garcia-val, Brad Pitt-tel a rendezővel és az íróval; Így készült a film; Kisfilm a kulisszák mögül - „A szélhámos tekintete" • A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

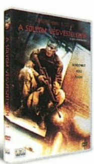
Az 1960-ban készült Lewis Milestone újráját Hollywood egyik legtehetségesebb filmrendezője, Steven Soderbergh vitte vászonra, és előző munkáihoz hasonlóan (Mint a Kámfor, Erin Brockovich - zűrös természet, Traffic) ismét elnyerte a szakma és a közönség egyöntetű elismerését. A Tripla vagy semmiben George Clooney alakítja Danny Oceant, aki a börtönből szabadulva máris a tökéletes bűntényen töri a fejét: kirabolni a három legnagyobb Las Vegas-i kaszinót, amelyek tulajdonosa (Andy Garcia), mellesleg Danny ex-feleségével (Julia Roberts) randevúzgat. Egy hamiskártyás (Brad Pitt), egy zsebtolvaj (Matt Damon), egy



osztó (Bernie Mac), egy robbantós (Carl Reiner) és hat másik szakember már a bandában van. Most már csak Te hiányzol, ha benne vagy, minden idők egyik legokosabb és egyben legviccesebb filmjének lehetsz részese... Kötelező darab!!! Fontos megjegyezni, hogy a Warner Hungary ígérete szerint mostantól minden nagy Warner DVD-megjelenés 5.1-es magyar szinkronnal, magyar menürendszerrel és magyar feliratos extrákkal jelenik meg! Követendő példa...

SÓLYOM VÉGVESZÉLYBEN (2DVD)

Rendezte: Ridley Scott • Főszereplők: Josh Hartnett, Ewan McGregor, Tom Sizemore, William Fichtner, Sam Shepard, Eric Bana • DVD specialitások: Szinkron: magyar, angol, orosz /Dolby Digital5.1/ • Felirat: magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, hindi, horvát, lengyel, orosz, szlovén, török • Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.40 : 1), • Extrák: Audiokommentár a rendező a producer Mark Bowden író és Ken Nolan forgatókönyvíró és a szomáliai veteránok közreműködésével; Kimaradt jelenetek; Alternatív jelenetek; Alternatív befejezés; Így készült a film; Filmográfiák; Dokumentumfilm: A mogabishu-i támadás; Dokumentumfilm: A sólyom igazi története; Videoklip – Denez Prigent & Lisa Gerrard: Gortoz a ran – J'attends; Húsvéti tojás Ken Nolan forgatókönyvíró eligazító kommentárja; Interjúk; Sztoribord; Fotók; Filmelőzetes • A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.



Ridley Scott megrázó erejű alkotása a tavalyi év egyik legnagyobb filmsikere volt annak ellenére, hogy a gyenge forgatókönyvnek köszönhetően a jellemábrázolásokat és a tényeket feltáró dokumentalista elemeket nélkülözve csak a csatajelenetekre koncentrált. A sikereknek köszönhetően az alkotók egy különleges extrákkal teli, dupla DVD-vel kedveskednek a rajongóknak, akik a kiadvány megvásárlása után mindent megtudhatnak kedvenc filmjükről. 1993-ban az amerikai állam hadi egységeket küldött, hogy megdöntsék az uralkodó diktátor hatalmát, akinek kegyetlensége és önzése több ezer szomáliait taszított az éhezésbe. Az akció azonban kisiklott, és a katona, az ember hamarosan azon kapta magát: itt már semmi másért nem küzd, csak az életéért.

GREASE

Rendezte: Randal Kleiser • Főszereplők: John Travolta, Olivia Newton-John, Eve Arden, Stockard Channing, Jeff Conaway, Didi Conn • DVD specialitások: Szinkron: angol /Dolby Digital5.1/, német /Dolby Surround/ • Felirat: magyar, angol, német, török, arab, norvég, dán, holland, bolgár, cseh, svéd, finn, lengyel, román • Kép: Szélesvásznú 16:9 (2.35 : 1), • Extrák: Filmelőzetes; Interjú a stábbal; • A filmet Magyarországon a UIP Dunafilm hozza forgalomba.

Azt hiszem, a fent említett filmet nem kell bemutatnom egyetlen filmrajongónak sem. A John Travolta és Olivia Newton-John - akinek Sandy megformálása volt első filmszerepe- főszereplésével bebocsátást

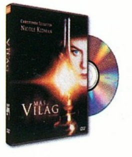


nyerhetünk egy romantikus mesébe az 50-es évekről. A Grease nem csupán nosztalgikus visszatekintés egy egyszerűbb évtizedre, hanem energikus és izgalmas zenei tiszteletadás a rock 'n' roll aranykorának! A Pomádé igazi klasszikus, mely egyetlen gyűjtő birtokából sem hiányozhat.

MÁS VILÁG

Rendezte: Alejandro Amenábar • Főszereplők: Nicole Kidman, Christopher Eccleston, Fionnula Flanagan, Elaine Cassidy, Eric Sykes, Alakina Mann • DVD specialitások: Szinkron: magyar, angol /Dolby Digital5.1/, lengyel, cseh /Dolby Surround/ • Felirat: magyar, lengyel, horvát, szlovén, cseh, szlovák, szerb, román • Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1), • Extrák: Filmel?zetes; Interjú a stábbal; Képgaléria; Így készült a film • A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

Jersey szigete, 1945. A második világháborúnak vége, de Grace férje nem tért vissza a frontról. A nő egyedül és szigorú erkölcsi normáktól vezérelve neveli fel gyermekeit a viktoriánus házban. Lánya és fia furcsa betegségben szenvednek: nem tehetik ki magukat direkt napfénynek. Amikor három új szolgáló érkezik a házhoz, meg kell tanulniuk a legfontosabb szabályt: az épületet mindenkor félhomályban kell tartani, egyetlen ajtót sem szabad kitárni anélkül, hogy a mögötte lévőt be ne zárták volna. Ám a Grace által fenntartott szigorú rend felborul. Grace, a gyerekek és



az őket körülvevők végzetes lépésre szánják el magukat... A tavalyi év legrémisztőbb thrillerét Alejandro Amenábarnak köszönhetjük, aki a Más világgal Hitchcocki magasságokba emelkedett.

■ SASA

KÖNYV



Tina Daniell: Sötét szív

Nem éppen szívderítő esemény, ha egy apa magyarázat nélkül örökre távozik családja köréből. Ilyen előzmények után talán nem meglepő, hogy 1 évvel később az elhagyott kislány, egészen pontosan Kitiara Uth Matar szintén világgá mehetnéktől szenved.

Csakhogy megszületnek ikeröcscsei, Caramon és Raistlin, akiket anyja őrültsége és nevelőapja állandó távolléte miatt az elkövetkező 5 évben neki kell pátyolgatnia.

Ám 13 évesen már nincs maradása, ezért egy szép napon hozzácsapódik egy csapatnyi kalandorhoz, akik között igazán jól kamatoztathatja az apjától tanult fortélyokat. Miközben megpróbál vagyont és tapasztalatot gyűjteni, a gonosz iránti vonzalma egyre növekszik.

Szukits Könyvkiadó, 2002



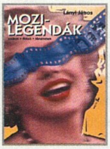
Nick Hornby: Egy fiúról

Micsoda lelki nyomor szükséges ahhoz, hogy valaki kitaláljon magának egy fiktív gyereket, elmenjen az Egyedülálló Szülők Klubjába, mindezt annak reményében, hogy felszedheti élete egyik legújabb és legnagyszerűbb felfedezését, az egyedülálló anyát. Csakhogy az élet más tematika szerint írja a forgatókönyvet, mint ahogy Will gondolja.

A belül üres, kívül felszínes, valójában rendkívül magányos, 36 éves férfi élete ugyanis alapvetően megváltozik, amikor megismerkedik a nagyon különös, 12 éves Marcussal és depressziós, öngyilkosságra hajlamos anyukájával.

Mert ugyebár mindenki hat mindenkire, ezért nem csoda, ha a regény végén senki sem úgy távozik, ahogy érkezett.

Európa Könyvkiadó, 2002



Lányi János: Mozilegendák

Lányi János teljesen szubjektív alapon, a teljesség igénye nélkül válogatta egy kötetbe a számára értékes színészek és ismert filmes személyiségek életrajzát, pályaképét és lehető legteljesebb filmográfiáját.

Könyvének „hősei" a maguk módján mindannyian „leg"-ek. Vagy azért, mert műfajukban a legtöbb elismerést szerezték (Walt Disney), vagy azért, mert egy időben őket tartották a legszebb színésznek (Roger Moore) vagy színésznőnek (Brigitte Bardot), vagy éppenséggel azért, mert a legtöbbet nevethettünk a filmjeiken (Louis de Funes).

Nem könnyű meghatározni, mi a „sztárság" és mi a „legendaság". A legnagyobb különbség talán az, hogy ez egyik csak úgy jön, a másikat viszont ki kell érdemelni.

Athenaeum 2000 Kiadó, 2002



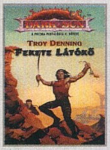
Blaine Lee Pardoe: A kivonulás útja

Battletech. A szabadszülöttek és tisztavérűek, a csatamechek és elementálok, a politikai intrikák és hatalmi villongások furcsa univerzuma, ahol elég egyetlen hiba, hogy valaki egész életére megbélyegzett legyen. Főleg, ha valaki klánharcos, és megjárta Tukayyidot, a klánok csúfos vereségének színhelyét.

Mint például Trent csillagkapitány, a Füstjaguár klán harcosa, akit felettesei azzal bélyegeznek meg, hogy a klánok a hozzá hasonló tehetségtelen alakok miatt vesztették el a Belső Szféra elleni hadjárat döntő csatáját.

Trent egyre reménytelenebb helyzetbe kerül. Ha így folytatódik, lassan esélye sem lesz arra, hogy harcosként, csatában haljon meg. Hacsak...

Beholder Kiadó, 2002



Troy Denning: Fekete Látókő

Dark Sun. Egy kiszáradt és pusztulófélben lévő világ, ahol a megmaradt városokat – halandó elmét meghaladó varázserő birtokában – máguskirályok irányítják. Rabszolgák és szabadok seregei teljesítik parancsaikat, a lázadozókra pedig gyors és kegyetlen halál vár.

Tyr városának lakói azonban gondoltak egyet, és lerázták magukról ezt a béklyót. Csakhogy ezzel a lépéssel nem csupán az elnyomottak csodálatát, hanem a többi máguskirály dühét, valamint a világ egyetlen sárkányának nemtetszését is kivívták.

A legendákban említett nagy erejű varázstárgy, a Fekete Látókő segíthetne megváltoztatni az erőviszonyokat, csak természetesen nem mindegy, hogy kinek a kezébe kerül.

Szukits Könyvkiadó, 2002



Dean R. Koontz: Menekülés

Kár, hogy a fordító nem tartotta meg az eredeti angol címet (One Door Away From Heaven), mert az sokkal jobban kifejezte volna a könyv tartalmát. Miután jól kifüstölögtem magam a cím miatt, nyugodtan állíthatom, a szerzőnek ismét sikerült egy-két hátborzongató figurát felvonultatnia.

Például a drogos, narcisztikus anyát, a sorozatgyilkos apát, a testi deformációval született kislányt, a börtönt megjárt, alkoholista hajlamú fiatal nőt, a fejlövéstől kicsit meggárgyult idős asszonyt, az üldözői elől menekülő földönkívüli kisfiút és földi kutyáját, a szép és kalandvágyó ikerlányokat, valamint a meggyilkolt testvérét gyászoló magánnyomozót. Ha ezeket összeeresztjük...

Animus Kiadó, 2002

■ Vanda

ZENE



BUDAI 2002

2 év, 2 CD, 2002. Mint egy egyszerű számtani csiribi :-), ám mégis jelentős. A kettes ugyanis meglehetősen tág intervallumot takar, a két utolsó Budai mix távolságát, ami már elég egy kisebb fajta stílusváltáshoz, ill. egy némileg komolyabb válogatás összehozásához. És ezeket sikerült is abszolválni, ugyanis a hazai techno legenda, jelentem, meglágyult :-)! Igaz, csak stílus szempontjából, és abban is csak részlegesen, de alapjaiban megváltozott. Míg az első korongon - egy a szokásosnál talán picit lágyabb - techno szett figyel, addig a másodikon már merőben új, a deep house stílusjegyeit magában hordozó (néhol már progressive house-ba is el-elfutó) világ duruzsol. Ami, azért valljuk be, enyhén más, mint amit Imitől megszokhattunk... de mégis nagyon jó! Merőben új - a nagyközönség által csak most megismert oldala – a művésznek, akit eddig sokan „csak" az első számú magyar techno DJ-nek aposztrofáltak, és aki talán ezért sem hazudtolja meg teljesen önmagát: az első lemezen egy remekül felépített, lüktetős zúzást ad nekünk, olyant, amelyik kiemelkedik a hasonszőrű korongok soraiból: jól felépített, nagyon színes, és mégis emészthető, ráadásul technikás is. Majd a másodikon már valami olyant, amit két napja csak repeatelve hallgatok, valami olyant, amely mindig képes plusz energiákat feloldani... igazi csúcskorongot, amelyiknek extra gyöngyszeme a saját felvétel, a MA MACOOSA (egy dél-amerikai népdal dallamos feldolgozása), amelyik egyenesen külföldre exportálandó (mondjuk Carl Cox lemeztáskájába :), mert teljesen méltó a világsikerre. Illetve külön dicsérném még a grafikus munkáját is (Vitamin), aki ötletességre és kreativitásra azt hiszem, szintén megérdemli a 10-ből 10 pontot. Bravó Budai, istenhozott újra az elsők között! .-)



SZIGET FESZTIVÁL 2002

Ha nyár, akkor Sziget, egy hét együttlét, ami kell... Na, meg persze egy válogatás Kis Tehenünk kedvenceiből, de nem a legújabbakból (ahogy a cím is sugallja), hanem az elmúlt tíz év repertoárjából (!), afféle „very Best Of Sziget x.x", ami elsőre kicsit furcsának tűnhet, no meg újabb tehénbőr lehúzásának, de mindenképp tartalmas... Talán azért is, mert volt miből válogatni, hogy létrejöjjön sok évnyi Sziget-feeling koncentrátuma, a fesztiválok fesztiváljának 15 himnuszos csokra. Ahol már a nevek is magukért beszélnek, hiszen eme előadók koncertjeihez sok százezer (vagy inkább millió) ember köt pozitív élményeket, vagy akár reggelbe nyúló pogózásokat :-); elég, ha csak a Chumbawamba, az Oasis, a Guano Apes, a Faith No More, a Morcheeba, vagy akár a Faithless nevére gondolunk, akik itt mind-mind újra szerepelnek a sikerért (ami talán csak azért fog elmaradni, mert már mindenkinek háromszor meg vannak ezek a „nóták"...:-))



CAFÉ MÓLÓ 2002

Mi ez? Kérdezhetitek jogosan, hiszen a név szerintem sokatoknak magyarázatra szorul. Nos, a Móló a Balaton (egyik) központjának, Siófoknak népszerű étterme. Roppant hangulatos kis világ a tó partján, igényes szórakozó és pihenő hely. Olyannyira, hogy idénre már saját chilles (pihentető, nyugtató) válogatással is kirukkolnak. Ami ugyan kicsit távol áll az ibizai (szerény véleményem szerint az inspirációt adó) Café Del Martól, de mindenképp fedi a náluk hallható zenék hangulatát és vonalát: főként latinos - sok-sok kongával megfűszerezett -, mediterrán zenék gyűjteménye, üde színfolt, amely remek háttér- és kikapcsoló zene lehet a dolgos hétköznapokon, vagy azok után... ■ **SZABÓ DANI**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON



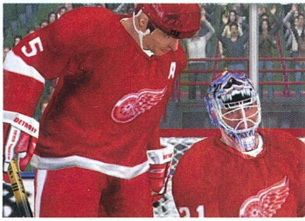
A finiséhez ért minden idők egyik legjobban várt hazai fejlesztése, a Haegemonia. A Digital Reality új űrstratégiája ugyan november közepén kerül a boltokba, de sikerült megszereznünk az exkluzív jogokat a magyar nyelvű játszható demóra és a leírásra. Pellus mester, a játék fő designere fogja tesztelni a játékot, jelen pillanatban ő ismeri legjobban a Haegemoniát az egész világon.



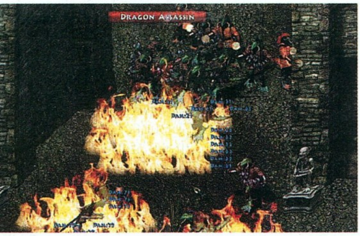
BATTLEFIELD 1942

A Battlefield 1942 multiplayer demója az idei Guru tábor egyik legnépszerűbb hálózati játéka volt. Olyanok is beszálltak a játékba, akikről nem is gondoltuk volna, hogy valaha taktikai FPS-t telepítenek a gépükre (Brazil, Laza). Időközben megérkezett a szerkesztőségbe a végleges változat az EA főhadiszállásáról, így a következő Guruban már végleges tesztet olvashattok a programról. Minden év őszén menetrendszerűen érkezik meg az EA Sports jégkorong-játéka, az NHL sorozat éppen aktuális fejezete. A grafika az idén is javult, a játékosok mimikája élvezhető lett, és ráadásul még az online lehetőség is helyet kapott. A sportrajongók örülhetnek, a gyűjteményük színvonalas darabbal gyarapodik októberben.

NHL 2003



Minden év őszén menetrendszerűen érkezik meg az EA Sports jégkorong-játéka, az NHL sorozat éppen aktuális fejezete. A grafika az idén is javult, a játékosok mimikája élvezhető lett, és ráadásul még az online lehetőség is helyet kapott. A sportrajongók örülhetnek, a gyűjteményük színvonalas darabbal gyarapodik októberben.



DIVINE DIVINITY

A Diablo 2 legújabb vetélytársa a CDV gondozásában jelenik meg. Grafikailag a játék meglehetősen jól néz ki, a specifikációk szerint a játékment sem lesz utolsó. Hat karakterosztályból választhatjuk ki a nekünk szimpatikus hőst, aki ezután a közel 100 különböző szörny hentelésével tölti az életét. Az alapsémát néhányszor már elsütötték, kíváncsiak vagyunk, mi újat tud hozni.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

Thief: The Dark Project

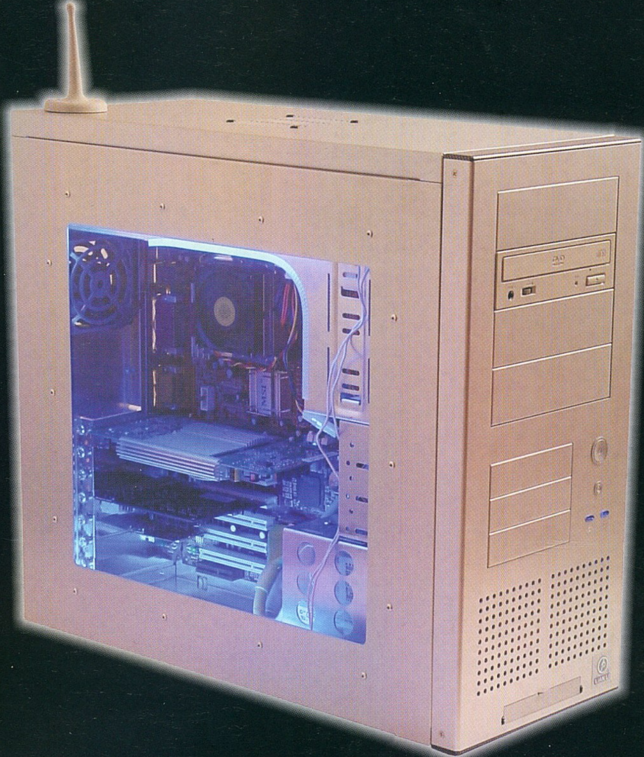


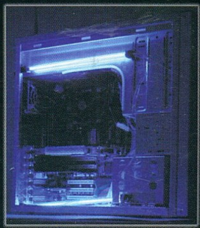
Úgy tűnik, megtört a jég az Eidos háza táján, megkezdték a régebbi játékaik licencjogainak eladását. Az első szerencsés nyertes a Thief első része, amely ugyan 1998-ban jelent meg, de azóta is a műfaj nagy klasszikusaként emlegetik. Kategóriáját tekintve FPS, de most inkább a lopakodáson és a csendes gyilkoláson van a hangsúly, nem pedig a rakétavetős ámokfutáson. A Thief az azóta feloszlott Looking Glass egyik legsikerültebb darabja, bár az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy ennek a fejlesztőcsapatnak nemigen volt olyan címe, amelyik ne nyert volna egy-két díjat (Thief 1-2, System Shock II...).
A változtatás jogát persze fenntartjuk, mivel tavaly ilyenkor egyszer már megjártuk az Eidosszal, akkor a Tomb Raider 2 jogait vonták vissza lapzárta után. Roppant kellemetlen volt a helyzet akkor, remélem, hogy most minden gördülékenyen fog menni.
Gépigény: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 60 MB winchester

A KÖVETKEZŐ GURU GAMER 2002. OKTÓBER 25-ÉN JELENIK MEG!

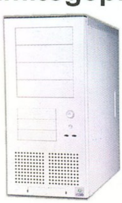
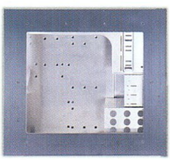
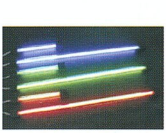
LIAN LI

www.lian-li.com.tw





Alumínium számítógép házak 3 év garanciával

PC60USB alumínium számítógépház	+	PC65SP átlátszó oldallap	+	COOLINK hidegkatód fénycső	=	
	+		+		=	
LIAN LI		LIAN LI		COOLINK THE Cooling Engine www.coolink.hu		Kelly-Tech www.kellytech.hu

Minden márkanév, logo és szlogen a megfelelő cég tulajdona. Minden jog fenntartva! © 2002. Kelly-Tech
A termékek specifikációi minden előzetes értesítés nélkül változhatnak.


"Veled minden háborút megnyerhettünk volna"
...mondta a nagyapám!
SUDDEN STRIKE II
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
www.suddenstrike2.com
automex MULTIMÉDIA
Kapható az Automex Kft. Wesselényi utcai üzletében, szaküzletekben és a jelentősebb nagyáruházakban.
Megrendelheti a 461-5728-as budapesti számon vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathat!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
cdv www.cdv.de
FIREGLOW